2CD PEŁNA WERSJA Tom Clancy's RAINBOW SIX

PLAKAT GIGANT Z LARĄ CROFT* +KALENDARZ NA ROK 2003

*W NUMERZE PIERWSZA CZĘŚĆ PLAKATU Z LARĄ CROFT W SKALI 1:1

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

1/2003

LECIMY W KOSMOS!

10 STRON O GRACH NIE Z TEJ ZIEMI

SIMCITY 4

ZOSTAŃ BURMISTRZEM XXI WIEKU

AGE OF MYTHOLOGY

ARMIE BOGÓW NA WOJENNEJ ŚCIEŻCE

MEDAL OF HONOR SPEARHEAD

ARTYLERIA ZWALA Z NÓG

ARENA ONLINE

PRZYSZŁOŚĆ GIER SIECIOWYCH

cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT
ISSN 1230-8773
9 771230 877007 01>
INDEKS Nr 320358

DO MAGAZYNU POWINNY BYĆ DOŁĄCZONE DWIE PŁYTY CD

SZCZEGÓŁOWE ROZWIĄZANIA / ICEWIND DALE 2 / MAFIA

TRZY WIELKIE GRY RPG.

Już w sprzedaży!

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE II

Po bliższym obcowaniu z grą muszę napisać jedno: jest bardzo dobra!

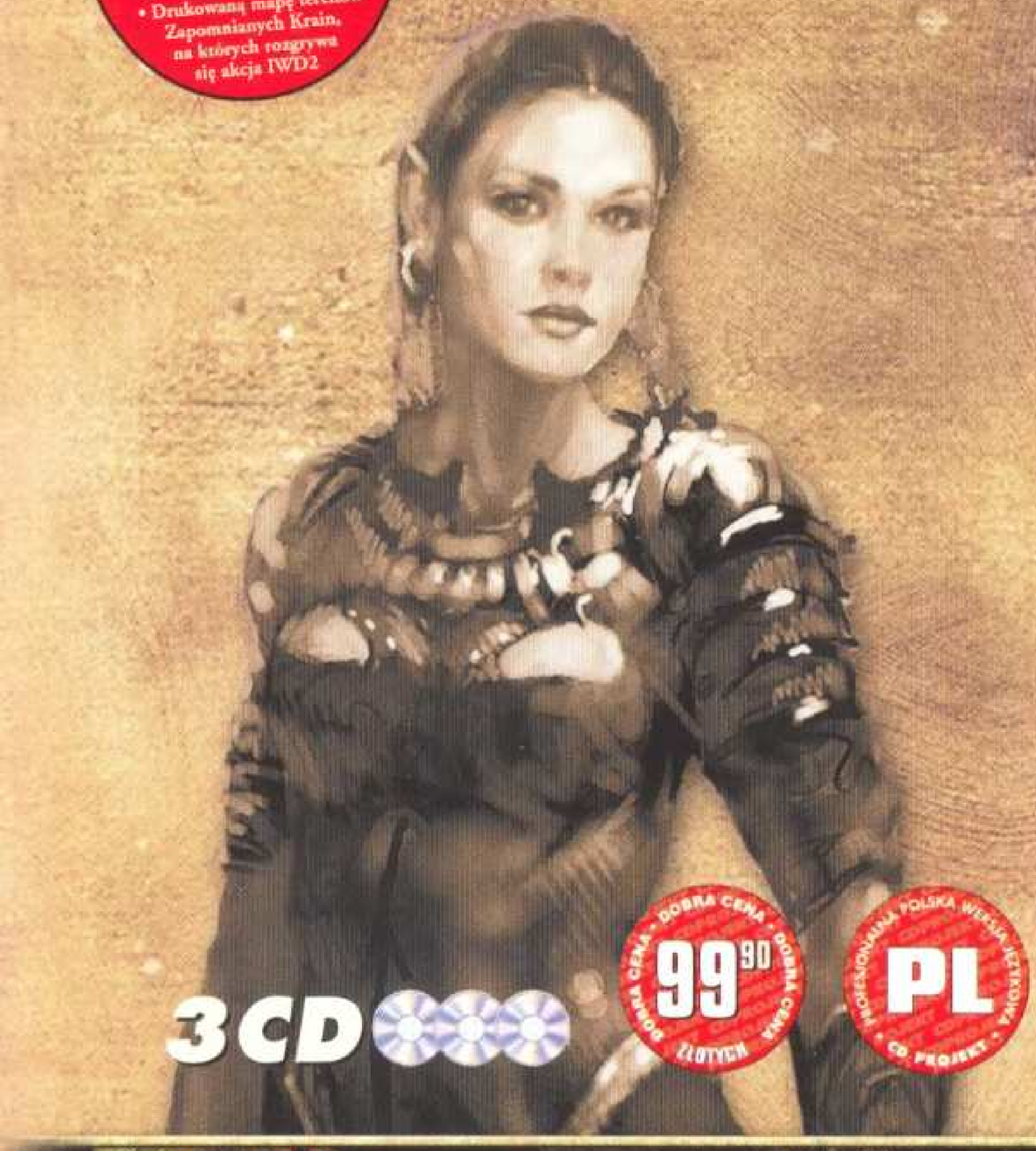
CD Action

„Icewind Dale II" jest taką grą, o której już przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie

www.gry-online.com.pl

Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatki dostępne w innych krajach tylko w Edycji Kolekcjonerskiej:

- Bonusowy dysk a na nim dodatki do IWD2 oraz ścieżka dźwiękowa z obu części IWD
- Drukowaną mapę terenów Zapomnianych Krain, na których rozgrywa się akcja IWD2



3 CD

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH DOBRA CENA

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

Już w sprzedaży!

NEVERWINTER NIGHTS

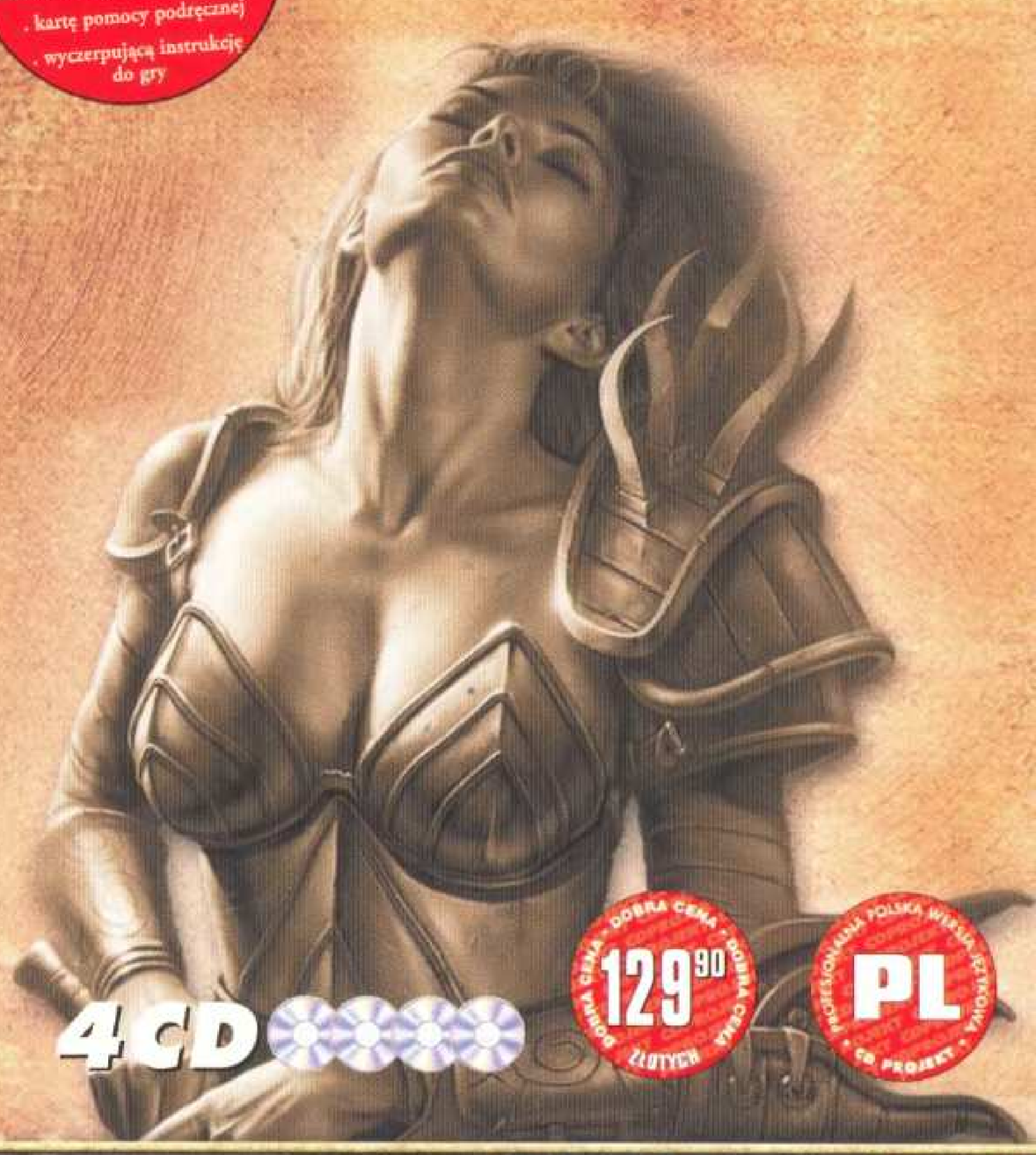
„Mamy przełom, proszę Państwa, prawdziwy przełom. Czegoś takiego jeszcze najzwyczajniej w świecie nie było!"

CD Action

Najwyższa możliwa ocena 10/10

Wyjątkowa polska wersja Neverwinter Nights zawiera:

- grę Neverwinter Nights w polskiej wersji na 3 CD
- bonusową płytę z mnóstwem dodatków i modów do NWN PL
- kartę pomocy podręcznej
- wyczerpującą instrukcję do gry



4 CD

DOBRA CENA 129,90 ZŁOTYCH DOBRA CENA

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!

BLACK ISLE STUDIOS

Advanced Dungeons & Dragons

BIOWARE INFINITY ENGINE

Dungeons & Dragons

BIOWARE CORP

INFOGRAMES

ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare Infinity Engine™ jest zastrzeżony w latach 1998-2002 dla BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, Icewind Dale II, Black Isle Studios, FORGOTTEN REALMS, znak FORGOTTEN REALMS, D&D, znak Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast i znak Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami Wizards of the Coast, Inc., firmy będącej częścią Hasbro, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji. BioWare Infinity Engine oraz znak BioWare są zastrzeżonymi znakami należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2002 BioWare Corp. Bioware, Aurora Engine oraz zestawiony w latach 1997-2002 dla BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare, BioWare Aurora Engine, oraz znak BioWare są znakami handlowymi należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, znak Forgotten Realms, D&D, Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D, oraz ich logo, Wizards of the Coast są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc., firmy będącej częścią Hasbro, Inc. i używanymi przez Infogrames Entertainment, S.A. na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone.

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

Już w sprzedaży!

The Elder Scrolls III MORROWIND™

Morrowind jest grą RPG, która wyznaczają nową jakość w tym gatunku. Rewelacyjna grafika godna najlepszych gier akcji, znakomite animacje oraz muzyka budująca niesamowitą atmosferę, to jedynie część atrakcji! Morrowind to przede wszystkim niezwykle rozbudowana fabuła (ponad 5000 stron maszynopisu!) wyróżniająca tę grę spośród innych erpegów.

- Kontynuacja niezwykle popularnych wśród miłośników RPG, wcześniejszych części gry - Elder Scrolls: Daggerfall oraz Elder Scrolls: Arena.
- Wielowątkowa i bogata fabuła pozwalająca na niespotykaną dowolność prowadzenia rozgrywki.
- Setki lokacji do zbadania (m.in. lasy, podziemia, wioski, miasta) oraz wiele zadań zapewnią znakomitą, wielogodzinną rozrywkę.
- Twoje postępowanie wpływa bezpośrednio na rozwój fabuły oraz zachowanie innych postaci wobec Ciebie.
- Edytor gry, pozwalający na tworzenie nowych lokacji, rodzajów broni, przedmiotów oraz postaci.
- Dopracowana w najdrobniejszych detalach grafika z efektami pogodowymi oraz cyklem dzień/noc. Jedna z najlepszych animacji postaci i potworów w grach komputerowych.
- Unikalny system magii, dzięki któremu wraz ze zdobywaniem doświadczenia możesz tworzyć własne, potężne zaklęcia.
- Konfigurowalny interfejs użytkownika, pozwalający na ukrywanie, zmianę rozmiaru oraz manipulowanie oknami informacyjnymi za pomocą myszki.
- Polska „kinowa" wersja językowa opracowana przez CD Projekt.

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA · 99,90 ZŁOTYCH

2CD

Spotykaj setki postaci, z których każda ma inną osobowość i swoją własną historię.

Podziwiaj piękno niezwykle realistycznie odtworzonych krajobrazów.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.

2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

Ubi Soft

Bethesda SOFTWORKS INC. a ZeniMax Media company

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

OD REDAKCJI

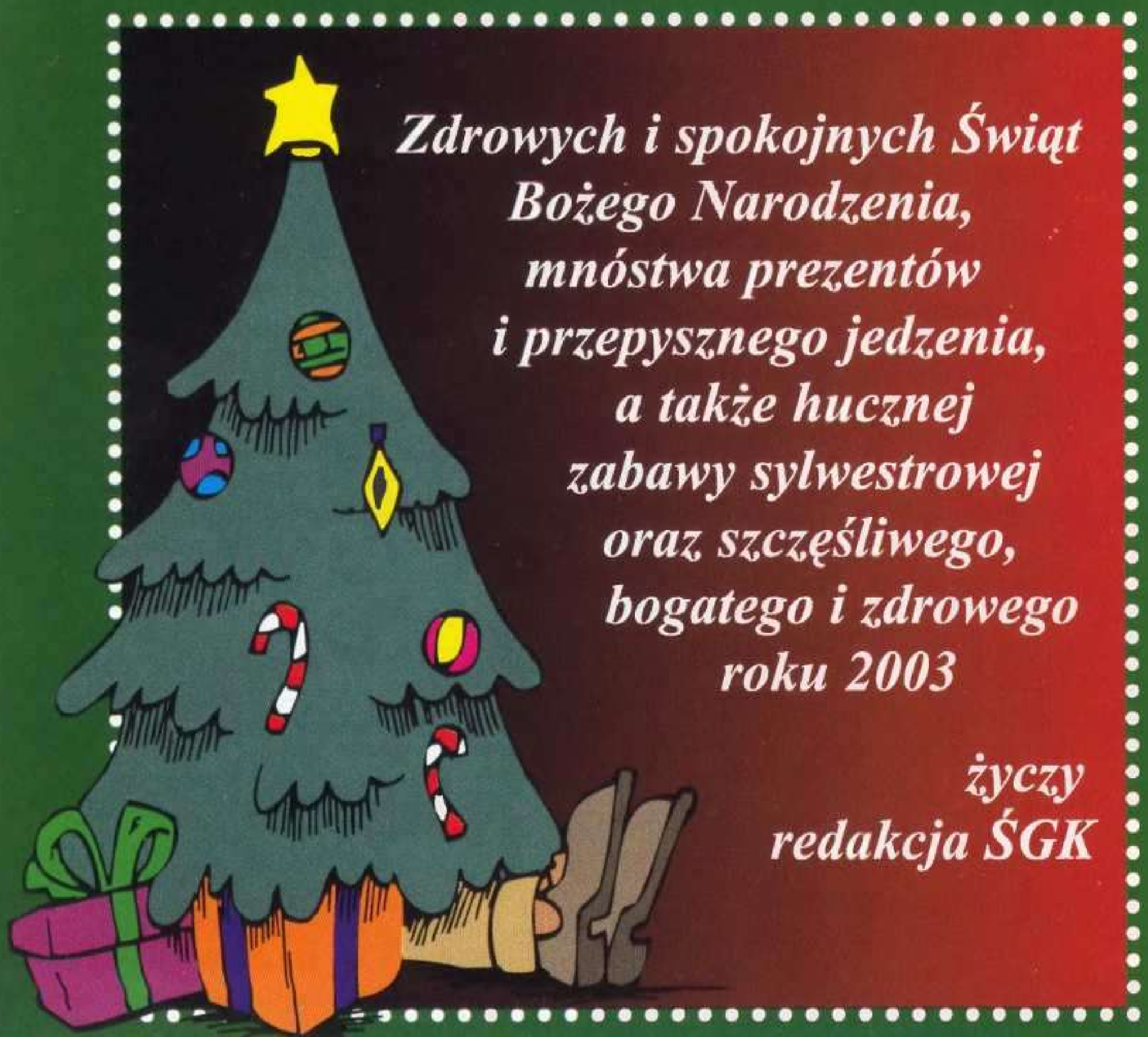
Styczniowy numer ŚGK to wydanie iście gwiazdkowe, a dokładniej mówiąc gwiazdowe, bowiem – co już zapewne wywnioskowaliście z hasła na okładce – w tym miesiącu znajdziecie u nas obszerny blok tematyczny poświęcony grom kosmicznym. Na 10 stronach publikujemy zarówno recenzje trzech nowości, jak i zbiór zapowiedzi na rok 2003 oraz raport specjalny o kondycji tego podgatunku gier. Nie kryję, że sam bardzo się cieszę, iż tak nam to ładnie wyszło. Symulacje kosmiczne to tak naprawdę to, co lubię najbardziej i co w ogóle przyciągnęło mnie kiedyś do gier komputerowych.

Innymi niezgorszymi grami w tym numerze są „Age of Mythology", następca dwuczęściowego „Age of Empires", mojej ulubionej serii RTS, a także „Medal of Honor: Allied Assault Spearhead" – dodatek do hitu, który wstrząsnął środowiskiem graczy ze względu na intensywność oferowanych doznań. Plus dwa szczegółowe megarozwiązania gier „Mafia" oraz „Icewind Dale 2", które ucieszą wszystkich miłośników tych niekwestionowanych przebojów.

Na tym oczywiście nie koniec gwiazdkowo-noworocznych niespodzianek. Do numeru dołączamy plakat gigant, na którym znajdziecie Larę Croft. Za miesiąc część druga, co w całości da Wam najseksowniejszą bohaterkę w świecie gier komputerowych w skali 1:1. Pomyśleliśmy także o tych, którzy nie lubią czekać – i dla nich właśnie, już teraz, na drugiej stronie plakatu zamieszczamy kalendarz na rok 2003. Zresztą z przesłaniem – chcieliśmy bowiem udowodnić, że gry komputerowe to nie tylko atletyczni superherosi siekący hordy obcych oraz hordy obcych siekące atletycznych superherosów, ale także subtelność oraz piękno. I jak zwykle, zrobiliśmy to na swój – przyznaję, ironiczny – sposób.

Na koniec na płytach CD dajemy dema najnowszych gier, mody do „Neverwinter Nights" i kampanie do „Panzer General 2", gry shareware'owe, patche, tapety i bonusy. No i pełną wersję, która powala na kolana chyba wszystkie nasze gry z roku 2002 – „Rainbow Six". To jedna z najlepszych, jeśli nie najlepsza pozycja wśród gier taktycznych poruszających tematykę działań oddziałów specjalnych i walki z terrorystami. Rzecz absolutnie wyjątkowa i doskonała (gra otrzymała swego czasu wiele prestiżowych wyróżnień, w tym „ŚGK Poleca").

Miłej zabawy.



SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Bioware – wywiad 20
Bounty Hunter 10
Enclave 11
Freelancer 31
Ghost Mortem 13
IGI 2 Covert Strike 11
Imperium Galactica 3 31
Master of Orion 3 31
One Must Fall: Battlegrounds 13
Paradise Cracked 14
Post Mortem 12
Sim City 4 18
Tom Clancy's Splinter Cell 12
X2 – The Threat 31

RECENZJE

Age of Mythology 36
Airline Tycoon Evolution 48
Big Scale Racing 41
Chessmaster 9000 42
The Gladiators: Galactic Circus Games 42
Harry Potter i Komnata Tajemnic 41
Hegemonia – Żelazne Legiony 26
Iron Storm 38
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead 44
Micro Commandos 46
O.R.B. – Off-world Resource Base 28
Ralli Sport Challenge 40
The Gladiators: Galactic Circus Games 42
Wing Commander: Unknown Enemy 30

POLSKIE PREMIERY

Conflict: Desert Storm – Pustynna burza 50
Icewind Dale 2 50
Mafia: The City of Lost Heaven 50

ARENA ONLINE

Dark Age of Camelot 57
Oszustwa w Counter Strike'u 65
Prosto z sieci 56
Przyszłość gier sieciowych 62
Sims Online 58
Wieści 52
Zapowiedzi 54
Zaślubiny z bronią 60

ROZWIĄZANIA

Icewind Dale 2 70
Mafia: The City of Lost Heaven 76

NA SKRÓTY

Przekręty 82
Triki 82

HITOTEKA

Listy przebojów 84

RAPORT SPECJALNY

Czarna dziura w wirtualnym wszechświecie 32

FORUM

Gabinet osobliwości 89
Hyde Park 86
Indeks ŚGK 2002 112
Listy 87
Między nami, graczami 89
Świat według ManJaka 88
W internecie 86

KLUBY

Gry bez prądu 96
Frakcja 3D 90
Kantyna 92
Taverna 94

POGRANICZA

Film 99
Książki 98
Muzyka 98

SYSTEM

Bezprzewodowi liderzy 104
Ciekawe strony internetowe 102
Ekspresowe kursy językowe 103
Piła poleca – Jaka karta do gier? 106
Nowinki z rynku 100

ROZ(G)RYWKA

Ale heca 108
Fotogram 68, 88
Grao Story 108
Polowanie (WKL) 110

LECIMY W KOSMOS! str. 26

W tym miesiącu przyglądamy się kondycji gier kosmicznych: obok recenzji najnowszych produkcji należących do tego gatunku znajdziecie raport specjalny, w którym Piotr Bilski z troską zadaje pytanie o dalsze losy podboju kosmosu przez graczy. Całość uzupełniają zapowiedzi najbardziej atrakcyjnych gwiezdnych tytułów na rok 2003.

AGE OF MYTHOLOGY str. 36

Określany nawet przez przeciwników strategii czasu rzeczywistego jako „jedyny RTS, w który warto zagrać", Age of Mythology przypadł do gustu także naszej redakcji. W entuzjastycznej recenzji baRTeS przybliża zalety tej gry w tak przekonujący sposób, że trudno się dziwić przyznanemu jej wyróżnieniu „ŚGK Poleca".

JAKA KARTA DO GIER? str. 106

Osobom planującym zakup pod choinkę nowej karty graficznej polecamy lekturę tego artykułu. Od najtańszych do najdroższych, przedstawiamy różne modele kart dostępne na rynku i omawiamy ich użyteczność pod kątem zastosowania w komputerze służącym głównie do grania.

CD ŚGK

Dema:

- Airborne Assault: Red Devils Over Arnhem
- James Bond 007: NightFire
- Medal of Honor Allied Assault: Spearhead
- Operation Tiger Hunt
- Paradise Cracked PL

Dodatki/MODy:

- Neverwinter Nights: Athasian Nights
- Dreamworld(Vampires)
- Pool of Radiance

Dodatkowe kampanie do gry Panzer General II:

- Kampania Fall Weiss
- Kampania Bitwa o Kursk

Gry shareware:

- 3D Jongg
- Demon Star
- Jets'n'Guns

Trailery:

- Iron Storm

Offline:

- Offline FPP.pl – magazyn o grach FPP
- Kurs Milkshape 3D – kurs projektowania postaci do gier 3D w programie Milkshape 3D
- Załoga G 36 – internetowy magazyn o elektronicznej rozrywce.

Patche:

- Age of Mythology
- Civilization 2 PL
- Icewind Dale 2 PL
- Medieval: Total War
- Tom Clancy's Rainbow Six
- Warcraft 3 PL

Tapety:

- Celtic Kings
- No One Lives Forever 2
- Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Użytki:

- DirectX 8.1
- WinZIP 8.1

PARADISE CRACKED PL

Minimalne wymagania: Pentium II 300, 64 MB RAM, DirectX 8.0, Windows 95

- L – zasięg wzroku
- ⇤ – ukrywanie sufitów
- J – dziennik
- ENTER – zakończenie tury
- M – menu
- 1 .. 9 – wybór członka drużyny
- space – centrowanie ekranu na wybranej postaci
- R – bieg
- S – siad
- alt – używanie
- H – hakowanie
- / – strzał mierzony
- < – szybki strzał
- > – seria
- E – przeładowanie
- B – zmiana broni
- I – status postaci
- CONTROL – wzięcie broni do ręki
- ↑ ↓ ← → – przesuwanie kamery
- SHIFT + ←, → – obrót kamery
- ↓, ↑ – pochylanie kamery
- SHIFT + ↑, ↓ – oddalanie/przybliżanie kamery

OPERATION TIGER HUNT

Minimalne wymagania: Pentium II 500, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

- ↑, W – naprzód
- ↓, S – wstecz
- ←, A – skręt w lewo
- →, D – skręt w prawo
- lewy przycisk myszki – strzał
- prawy przycisk myszki – orientacja według czołgu
- space – przełączenie działo/karabin maszynowy
- C – zmiana kamery
- F1 – widok czołgu
- F2 – widok z wieżyczki
- F3 – widok ze stanowiska kierowcy
- - – oddalenie kamery
- + – przybliżenie kamery
- 1 – pociski przeciwpancerne
- 2 – pociski wybuchowe
- 3 – pociski fosforowe
- 4 – pociski przeciwpancerne o dużej prędkości wylotowej

AIRBORNE ASSAULT: RED DEVILS OVER ARNHEM

Minimalne wymagania: Pentium II 366, 64 MB RAM, DirectX 8.0, Windows 95

- A – atak
- B – bombardowanie
- D – obrona
- E – przeczekanie
- F – ognia!
- M – przemieszczenie oddziału
- P – zwiad
- S – atak powietrzny
- Z – odpoczynek
- F1 – zdolność do walki
- F2 – siła ognia
- F3 – stan natarcia
- F4 – status
- F5 – rozmieszczenie
- F8 – zmęczenie
- F8 – morale
- alt + lewy przycisk myszki – zbliżenie mapy
- alt + prawy przycisk myszki – oddalenie mapy
- PAGE UP – poprzedni raport
- PAGE DOWN – następny raport
- ⏎ – przejście do miejsca opisywanego w raporcie
- TAB – przeglądanie oddziałów, które już otrzymały rozkazy
- SHIFT + TAB – przeglądanie oddziałów bez rozkazów

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

Minimalne wymagania: Pentium III 700, 128 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB, DirectX 8.1a, Windows 98

- W – naprzód
- S – wstecz
- A – krok w lewo
- D – krok w prawo
- R – przeładowanie
- E – użycie przedmiotu
- space – skok
- lewy CONTROL – przykucnięcie
- lewy SHIFT – bieg/chód
- Q – schowanie broni
- 1 – pistolet
- 2 – strzelba
- 3 – karabin
- 4 – karabin maszynowy
- 5 – granat
- 6 – Panzerfaust
- 7 – lornetka

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Minimalne wymagania: Pentium III 700, 128 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB, DirectX 8.1a, Windows 98

- W – naprzód
- S – wstecz
- A – w lewo
- D – w prawo
- CONTROL – przykucnięcie
- space – skok
- 1 – wychylenie w lewo
- 3 – wychylenie w prawo
- TAB – cele misji
- E – użycie przedmiotu, otworzenie drzwi
- G – zmiana trybu broni
- F – założenie Q-Gogli
- V – zmiana trybu pracy Q-Gogli
- F5 – szybkie zapisanie stanu gry
- F9 – szybkie wczytanie stanu gry

PEŁNA WERSJA GRY

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Na ten miesiąc przygotowaliśmy dla Was znakomitą grę Rainbow Six. Tego tytułu nie trzeba chyba nikomu przedstawiać – wszakże to chyba najbardziej uznana spośród gier prezentujących działania oddziałów specjalnych wymierzone przeciwko terrorystom.

Dodajmy tylko jedynie, że program ten został wyprodukowany przez firmę Red Storm Entertainment, założoną przez samego Toma Clancy'ego – międzynarodowej sławy pisarza książek z gatunku political-fiction. Na podstawie jego dzieł powstało wiele znakomitych filmów, z „Polowaniem na Czerwony Październik" i „Czasem patriotów" na czele.

INSTALACJA

1. Włóż płytę z grą Tom Clancy's Rainbow Six do napędu CD-ROM.

2. Po uruchomieniu się menu startowego, postępuj zgodnie z zaleceniami programu instalacyjnego. Możesz określić katalog docelowy oraz rodzaj instalacji: pełna (full) – 425 MB, minimalna (mini) – 100 MB, typowa (typical) – 375 MB.

3. Po zakończeniu instalacji możesz uruchomić grę z paska Start.

JAK GRAĆ

Podczas wyboru nowej kampanii możesz wybrać trzy stopnie trudności.

1. Recruit – na tym poziomie do ukończenia zadania wystarczające jest wypełnienie tylko podstawowych celów misji.

2. Veteran – oprócz celów podstawowych, należy jeszcze z powodzeniem wypełnić wszelkie zadania drugorzędne.

3. Elite – poziom tylko dla bardzo doświadczonych graczy. Jeżeli się na niego zdecydujesz, to wiedz, że poza wypełnieniem wszelkich celów, musisz również zadbać o ograniczenie strat w swoim oddziale, a poza tym czynić wszystko zgodnie z wytyczonym planem.

Z powyższego menu przechodzisz bezpośrednio do okienka misji. Początkowo możesz być zaskoczony, ale na tym etapie gry przechodzenie pomiędzy poszczególnymi oknami odbywa się przy pomocy belki u góry ekranu (patrz zaznaczony obszar na grafice poniżej).

Na przygotowanie misji składa się kilka elementów, z którymi musisz się dobrze zapoznać, aby prawidłowo wykonać zadanie.

1. Zadania misji – ich ilość zależy bezpośrednio od wybranego wcześniej stopnia trudności. Tu znajdziesz wszelkie dostępne materiały operacyjne zgromadzone przez dowództwo.

2. Dostępne informacje wywiadu – w tym oknie poczytasz sobie o aktualnej sytuacji geopolitycznej i dobrze poznasz swych przeciwników.

3. Wybór ludzi – przy zestawianiu oddziału zwróć uwagę na przydatność umiejętności poszczególnych żołnierzy do wyznaczonych wcześniej zadań.

4. Dobór wyposażenia – podobnie rzecz się ma ze sprzętem, który zabierasz na akcję. Inne wyposażenie powinien mieć zwiadowca, inne członek oddziału szturmowego, a zupełnie różne znajdzie się w plecaku specjalisty od wysadzania drzwi.

5. Podział oddziału na grupy szturmowe – na tym etapie dzielisz zespół na poszczególne formacje.

6. Opracowanie planu działania – dobry plan jest kluczem do sukcesu. Wiedz bowiem, że tylko udana współpraca wszystkich oddziałów zapewni sukces. Zatem dobrze odrób zadanie domowe. ❐

KLAWISZOLOGIA

STEROWANIE PODCZAS MISJI

DEL – zmiana magazynku

0 lub środkowy przycisk myszy – działanie

lewy przycisk myszy – użycie wybranego przedmiotu

1 – wybranie broni podstawowej

2 – wybranie broni pobocznej

3 i 4 – wybranie elementu wyposażenia

. – zmiana trybu strzelania

↑ – ruch do przodu

↓ – ruch do tyłu

← – ruch w lewo

→ – ruch w prawo

– pochylenie się

prawy klawisz myszki + → – bieganie

SHIFT – skradanie się

PAGE UP – poprzednia grupa

PAGE DOWN – następna grupa

HOME – zatrzymanie grupy w miejscu

S – raport o stanie grupy

INS – tryb zaangażowania w walkę

BACKSPACE – prędkość przemieszczania się

Q – kod działania 0

W – kod działania 1

E – kod działania 2

R – kod działania 3

CONTROL – tryb snajperski

N – włączenie noktowizora

M – włączenie trybu pełnoekranowego

F1 – przełączenie widoku kamery

+ – powiększenie ekranu

- – pomniejszenie ekranu

] – powiększenie mapy

[– pomniejszenie mapy

/ – obserwacja następnego członka grupy na mapie

A – włączenie/wyłączenie automatycznego celowania

F2 – zrzut ekranu

F3 – włączenie/wyłączenie celownika

STEROWANIE W FAZIE PLANOWANIA MISJI

Lewy przycisk myszy – ruch do przodu

Prawy przycisk myszy – ruch do tyłu

← – krok w lewo

BACKSPACE – krok w prawo

STEROWANIE MAPĄ

↑ – przesunięcie mapy w górę

↓ – przesunięcie mapy w dół

← – przesunięcie mapy w lewo

→ – przesunięcie mapy w prawo

HOME – powiększenie mapy

END – pomniejszenie mapy

PAGE UP – obrócenie mapy w prawo

PAGE DOWN – obrócenie mapy w lewo

[– przejście na wyższy poziom

] – przejście na niższy poziom

S – przełączenie widoku 3D

Programy zawarte na płytce zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

HOTEL GIANT ZA 29.99

Już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyty

Dwustronna zawieszka na drzwi
(Na drugiej stronie jeden z sześciu śmiesznych tekstów)

Płyta CD z grą

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA - DOBRA CENA - DOBRA CENA
29.99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży nowa znajduje się nowa gra - Hotel Giant za 29,99 zł! Wciel się w rolę właściciela hotelu, motelu bądź malutkiego zajazdu, zaprojektuj jego wnętrze i zarządzaj finansami i wszystkimi innymi aspektami działalności tak, by ściągnąć do niego jak najwięcej gości - co ważniejsze, zadowolonych gości! Nie będzie to łatwe zadanie, ale warto spróbować! Gdy będziesz grał, zawieś na drzwiach naszą zawieszkę - nikt Ci nie będzie przeszkadzał! Poprzyj naszą ideę wydawania nowych gier za niewiarygodnie niską cenę! Kup następny numer eXtra Gry!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

Już w kioskach nowa eXtra Gra - Wielkie Hity:

Forgotten Realms
Baldur's Gate

Tylko 29.99!

Legendarna gra RPG w polskiej wersji językowej na 5 CD za 29,99 zł!
Już dziś uzupełnij swoją domową kolekcję oryginalnych gier komputerowych!

Już w kioskach nowa eXtra Gra 100% Sportu:

SKI PARK MANAGER
Zbuduj swoje Zakopane

100% zimowej gry za niewiarygodnie niską cenę 19.99 zł

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

WIEŚCI

Z ostatniej chwili...

TOP RANKING

W mijającym roku najbardziej pracowitym wirusem był Klez – te dane podaje firma Sophos zajmująca się ochroną antywirusową. Drugim w kolejności był robak o nazwie Bugbear, choć odkryty został dopiero w październiku, zaś trzecim Badtrans, również robak, wynaleziony w listopadzie. W sumie w całym mijającym 2002 roku pojawiło się 7189 wirusów, robaków i koni trojańskich. Firma Sophos twierdzi, iż każdego dnia udawało jej się średnio wykryć 25 nowych „programów" tego typu.

SYBERIA 2

Syberia, doskonała przygodówka francuskiej firmy Microids dopiero co trafiła do sprzedaży (w polskiej wersji językowej za co dziękujemy firmie Cenega), a już doszły nas słuchy, iż powstanie druga część tej gry. Żadne szczegóły na jej temat nie są na razie znane, ale i tak się cieszymy.

JEST LEPIEJ

Firma AMD ogłosiła, iż w czwartym kwartale tego roku sprzedaż jej produktów szła lepiej niż zakładano. To dobre wieści zważywszy, iż mówiło się już o możliwym wycofaniu się AMD z rynku procesorów, jeśli pasmo złych wyników finansowych nie ulegnie zahamowaniu. Monopolu Intela nikt nie chce.

CO INSPIRUJE

Twórcy gry Master of Orion 3, której premiera z uwagi na bug w trybie multiplayer przesunęła się właśnie na styczeń 2003, podali co inspiruje ich do lepszej pracy. Najczęściej wymieniane były: karta graficzna PNY Verto GeForce4 Ti 4600 AGP 128 MB DDR, różne typy myszek firm Microsoft i Logitech, oraz płyta Tori Amos „Scarlet's Walk". Z co bardziej oryginalnych pozycji wymienić można film „Solaris" z 1979 roku i podręcznik programowania „The C++ Programming Language"

BOUNTY HUNTER

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: I kwartał 2003*

Dążenie do mieszania gatunków to trend jak najbardziej słuszny, powodujący, że gry komputerowe stają się coraz bardziej wyszukane i potrafią dotrzeć do szerszego kręgu odbiorców. Wychodząc z tego założenia, firmy **Warthog**, **Creative Entertainment** oraz **Electronic Arts** opracowują grę **Mace Griffin: Bounty Hunter**, w której kosmiczne pojedynki lotnicze idą w parze z naziemną walką w stylu najlepszych shooterów FPP.

Bounty Hunter opowiada o losach byłego strażnika Ranger – tytułowego Mace'a Griffina. Po tym, jak swego czasu wrobiono go w zabójstwo swoich współpracowników, Griffin na długi czas trafił do więzienia. Kiedy wreszcie z niego wyszedł, nie wrócił już do swojej dawnej roli, lecz został najemnym łowcą głów.

Akcja gry dzieje się w systemie planetarnym Vagner. System ów właśnie stał się celem procesu kolonizacyjnego w wykonaniu trzech ras dominujących we Wszechświecie. Jak to zwykle w takich sytuacjach bywa, walka o nowe terytoria i wpływy nie zawsze odbywa się całkowicie pokojowo i w okolicy potrzebni są tacy twardzi ludzie jak Griffin. Zadania czekające na gracza to, na przykład, uratowanie osady farmerskiej przed skażeniem środowiska, zapobieżenie kradzieży cennego bydła, ochrona miejscowego potentata finansowego lub też sabotowanie kwatery głównej złowrogiej korporacji. Wykonując powyższe zadania, Griffin będzie musiał obierać różnorodne taktyki, od otwartej wymiany ognia, poprzez skradanie się, rozwiązywanie zagadek, eksplorację terenu i dochodzenia prowadzone wśród okolicznej ludności. Na swej drodze spotkasz zarówno przyjazne, jak i wrogie postaci NPC, a przebieg rozmowy z nimi ma zależeć od wielu czynników, więc za każdym razem może przynieść inny efekt. Element walk powietrznych odgrywa tu niepoślednią rolę. Co ciekawe, nie nabywasz swoich statków powietrznych, lecz dokonujesz kradzieży. Pojazdy będą różnorodne, od małych myśliwców po wielkie transportowce. W trakcie trwania kampanii pojazdy te można ulepszać – upgrade następuje automatycznie (jako uznanie Twoich zasług) i dotyczy takich elementów, jak uzbrojenie oraz napęd. W grze występują trzy rasy: Ludzie, rasa Valleakan oraz osadnicy Jaldari. Ludzie z reguły zajmują się inżynierią, Jaldari to pracownicy fizyczni, a Valleakan to przebiegli finansiści.

W **Bounty Hunter** być może znajdzie się tryb wieloosobowy, choć do tej pory nie sprecyzowano jego charakteru. Autorzy jednak niezobowiązująco zapowiadają obecność opcji Deathmatch oraz Team Fortress. Co z innymi, dowiemy się już niebawem, a tym czasem dobre i to. ❐

PRZEBOJE ROKU 2002 NEVERWINTER NIGHTS RPG, cena: 129.90 zł • HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4 strategiczna, cena: 99 zł

IGI 2: COVERT STRIKE

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: luty 2003*

Na końcowym etapie znajdują się prace nad **IGI 2: Covert Strike**. Powstaje ona w norweskiej firmie **Innerloop**, która wzięła sobie do serca krytykę skierowaną pod adresem pierwszej części gry i zlikwidowała wytknięte jej błędy. W drugiej części ***IGI*** będzie zatem dostępna opcja „save" – choć ilość sejwów będzie uzależniona od poziomu trudności gry. Doskonale ma również działać system sztucznej inteligencji.

Głównym bohaterem gry jest agent specjalny David Jones, swego rodzaju przyrodni brat Jamesa Bonda. W trakcie 19 misji zwiedzi on kawał świata, wykonując zadania polegające na wykradzeniu danych ze świetnie strzeżonego obozu, zlikwidowaniu wrogich żołnierzy, tudzież pościgu za złodziejami. Choć nie zabraknie tu walki, na pewno nie jest to gra dla miłośników ***Quake'a***. W **IGI 2** nie ma mowy o tym, byś poradził sobie w pojedynkę, bez żadnego planu, z grupą dobrze uzbrojonych strażników. Mogą oni próbować ataku z flanki, wycofać się, lub po prostu wezwać posiłki. Trzeba będzie też uważać, by nie zostawiać za sobą śladów. Zniszczona kamera systemu bezpieczeństwa może być powodem alarmu.

Nie zapomniano o trybie multiplayer, który tym razem ma być jednym z głównych atutów gry. Przewidziano między innymi tryb cooperative, gdzie będzie mogło brać udział maksymalnie ośmiu zawodników.

IGI 2: Covert Strike ukaże się już w lutym, w polskiej wersji językowej. Wydawcą gry będzie firma **CD Projekt**. ❐

ENCLAVE

RPG — *premiera: 2003*

Encvale to gra role-playing, którą mogą cieszyć się już posiadacze konsoli Xbox, a która już na początku tego roku ma się również pojawić w wersji na PC. Akcja tego programu toczy się w krainie fantasy o nazwie Enclave. Wieki temu została ona zaatakowana przez siły demona Vatara, jednak dzięki magii mieszkańcy Enclave zdołali odeprzeć napaść. Co więcej, stworzono olbrzymią rozpadlinę otaczającą całą krainę, która odgrodziła ją od sił zła. Taki stan rzeczy trwał przez długi czas, jednak niedawno rozpadlina zaczęła się zasklepiać i na granicach znów rozgorzały walki. Co gorsza, by wzmocnić siły obrony podniesiono podatki, co nie spodobało się wielu mieszkańcom Enclave. Tu i ówdzie rozpoczęły się bunty.

Enclave podzielone jest na dwie kampanie – jedną, w której walczysz po stronie sił Dobra, drugą, w której kierujesz siłami Zła. W obydwu masz do wyboru szereg postaci: na przykład rycerza, druidkę, łuczniczkę preferujących różne style walki. Rycerz potrafi świetnie walczyć na krótkim dystansie z użyciem miecza i innych broni, łuczniczka jest bardzo szybka i dysponuje – jak sama nazwa wskazuje – łukiem oraz kuszą, natomiast drudika polega głównie na magii. W trakcie walki możesz przełączyć się z trybu TPP na tryb FPP, co ułatwia sterowanie. Do gry wprowadzono także możliwość sejwowania, co było konsekwencją krytyki Xboxowej wersji gry pozbawionej tej opcji. Całość wygląda bardzo obiecująco, głównie za sprawą kolorowej, trójwymiarowej grafiki i choć nie będzie to raczej przebój na miarę ***Baldur's Gate***, to jednak miłośnikom ***Drakana***, lub ***Hexena 2*** powinien się spodobać. ❐

DOLAROWY INTERES

Kasują na graczach, oj kasują. Otóż jak podała Investec Estimates – firma badająca rynek multimedialny, obroty ze sprzedaży gier w tym roku zamkną się kwotą blisko 15 miliardów dolarów. Natomiast prognozy na przyszły rok to 18 miliardów, a w roku 2005 gracze mają kupić softu aż za 23 miliardy.

Do tego dochodzą optymistyczne prognozy dotyczące zysków z gier online'owych (patrz wykres). Oby tylko było co kupować, bo jak sami wiemy, że ilość produkowanych gier nie zawsze idzie w parze z ich jakością.

Ciekawe poza tym, jak wyglądałyby te dane, gdyby uwzględnić gry sprzedawane przez piratów. Lepiej nawet nie myśleć...

Dane w miliardach dolarów. Źródło: IMG

BATTLEFIELD 1942 zręcznościowa, cena: 129,90 zł ● MEDIEVAL TOTAL WAR strategiczna, cena: 169 zł ● BEACH LIFE strategiczna, cena: 129,90 zł

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: styczeń 2003*

Milionom graczy Tom Clancy znany jest głównie jako założyciel firmy **Red Storm Entertainment**, tej samej, która stworzyła doskonałą serię gier ***Rainbow Six***. Cykl ten ma zagorzałych zwolenników, nigdy nie zdobył jednak takiej popularności jak ***Tomb Raider***, czy ***Half-Life***. Tą niedogodnośc naprawić ma nowa gra Toma Clancy'ego zatytułowana **Splinter Cell**. Szanse, że osiągnie cel są duże: napędza ją ulepszony engine ***Unreala***, ma doskonałą i mroczną fabułę przypominającą nieco tą z ***Deus Exa*** (spisek o światowym zasięgu), główny bohater jest zaś wyraziście zarysowaną postacią, a nie grupą anonimowych antyterrorystów a'la ***Rainbow Six***.

Akcja **Splinter Cell** toczy się w niedalekiej przeszłości kiedy to w amerykańskim Biurze Bezpieczeństwa Narodowego powołany zostaje nowy wydział „Third Echelon". Jednym z jego pracowników jest główny bohater gry Sam Ficher, super wyszkolony super agent mogący działać w każdych warunkach i mający dostęp do najbardziej wyrafinowanych nowinek technicznych. Tych jest całkiem sporo, a są to między innymi światłowodowe kamery, które z łatwością można przesunąć pod drzwiami, kamery pułapki, zestaw do widzenia w ciemności, mikrofony kierunkowe, nautralizatory kamer systemów bezpieczeństwa, czy pociski ogłuszające. Do tego dochodzi oczywiście cała gama różnych pistoletów, karabinów i granatów. Sam Ficher jest też zdolny wykonywać skoki i przewrotki, wspinać się po linie, i po ścianach, nawet używać ludzi jako żywe tarcze.

Zgodnie z panującą obecnie modą na spiski i terrorystów akcja **Splinter Cell** stawia przed Tobą konieczność zmierzenia się z takim właśnie zagrożeniem. Zostajesz wysłany do Gruzji, by zbadać okoliczności zniknięcia dwóch agentów CIA, tam zaś odkrywasz ślady spisku mającego zagrozić pozycji Stanów Zjednoczonych. Ciekawa koncepcja, ale co na to Gruzini?

Tom Clancy's Splinter Cell ma się ukazać już na przełomie stycznia i lutego, a dystrybucją gry w Polsce zajmie się najprawdopodobniej firma **Play It**. ❐

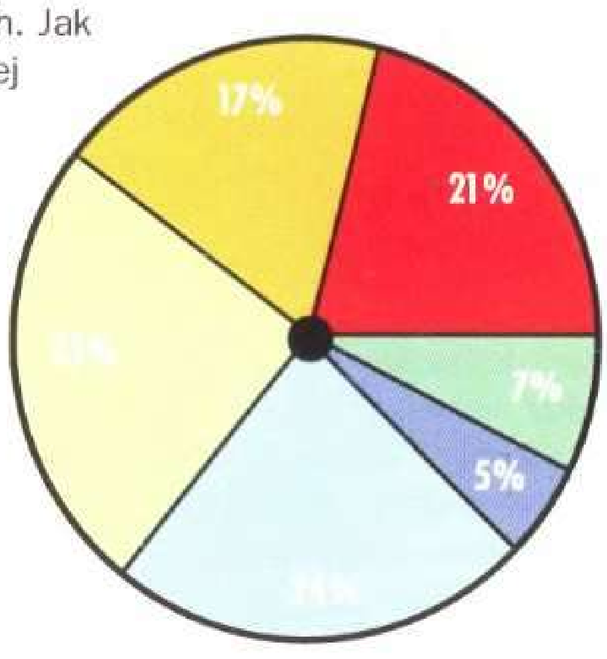
POST MORTEM

PRZYGODOWA *premiera: 2003*

Firma **Microids**, która właśnie uraczyła nas doskonałą grą przygodową zatytułowaną ***Syberia***, pracuje już nad kolejną niespodzianką dla miłośników tego gatunku. Akcja jej kolejnej przygodówki zatytułowanej **Post Mortem**, toczyć ma się w Paryżu, w latach dwudziestych ubiegłego wieku, a jej głównym bohaterem będzie amerykański detektyw – Gus Macpherson. Ma on rozwikłać zagadkę zabójstwa dokonanego w pewnym hotelu, w którym kobietę i mężczyznę skrócono o głowę w trakcie tajemniczego rytuału. Ciekawe jest to, iż – choć jest to przygodówka – **Post Mortem** ma być grą FPP, z trójwymiarowymi postaciami. W trakcie śledztwa spotkasz 20 osób, co może nie jest oszałamiającą liczbą, ale za to każda z nich ma posiadać swoje własne motywy i aspiracje. Gra będzie miała różne zakończenia, co biorąc pod uwagę również jej bardzo mroczny klimat, nasuwa podejrzenie, iż chce rywalizować ze sławnym „Blade Runnerem". Przekonamy się o tym już w pierwszym kwartale 2003. ❐

MICROSOFT ZNOWU LIDEREM?

Firma NPD Funworld obala mit, że gracze to jak nie miłośnicy Quake'a i Unreala, to jakiegoś StarCrafta, czy innej Cywilizacji. Otóż nie, z przeprowadzonej ankiety wynika, że najliczniejszą grupą graczy są wielbiciele pasjansa czy sapera. Większość pytanych pracowników biurowych przyznaje się do tego, że w wolnych chwilach korzysta z tego typu rozrywki, co im ją Microsoft razem z okienkami zainstalował. Może czas pomyśleć o nowej ofercie gier podwindowsowych. Jak to mówią w branży reklamowej – „Sprzedaż gwarantowana".



NAJPOPULARNIEJSZE GRY

- Strategiczne
- Zręcznościowe
- Sportowe
- Familijne
- Dziecięce
- Inne

Źródło: NPD Funworld

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: 2003*

Ciekawe, ilu z Was pamięta jeszcze tytuł ***One Must Fall: 2097***. Gra pojawiła się na rynku osiem lat temu i wykonana została przez **Epic Games** (czyli twórców ***Unreala***). Ja osobiście pamiętam ją jak przez mgłę – tak dawno temu tylko jeden mój znajomy posiadał blaszaka i mógł bawić się takimi grami. ***OMF*** – pod takim tytułem mnie się ta gra kojarzy – opowiadała o walkach potężnych robotów toczących się na futurystycznych arenach. W oryginalnym tytule można było sterować postaciami pięciu maszyn.

Teraz, po niespełna dekadzie, roboty te powracają w grze zatytułowanej **One Must Fall: Battlegrounds**. Zręcznościówka ta kontynuuje dzieło swojej wiekowej prekursorki; w **OMF: Battlegrounds** na scenę powracają znane już nam roboty oraz trzech dodatkowych, kilkunastometrowych, stalowych wojowników. Galeria sław rozrosła się zatem do liczby ośmiu, a każdy z robotów posiada indywidualne typy broni oraz charakterystyczne dla siebie combosy (na przykład grad meteorytów, postawienie ściany odbijającej uderzenia, umiejętność „podkręcania" pocisków tak, że uderzają w przeciwnika z niespodziewanej strony).

Rzecz jasna, jak przystało na współczesną bijatykę komputerową, **One Must Fall: Battlegorunds**, jest w pełni trójwymiarowa. Kierując robotem możesz swobodnie poruszać się po całej arenie, a wygodę obsługi zawdzięczać będziesz kamerze TPP, filmującej Twoje poczynania zza pleców żelaznego bohatera. Jeśli chodzi o sceny, na których rozgrywać się będą pojedynki między kolosami, to docelowo ma być ich osiem, każda w innym „klimacie". I tak na przykład możesz walczyć w scenerii piramidowo-pustynnej, przenieść się na teren elektrowni atomowej lub pól wydobywczych. Nie zabraknie też elementów mrożących elektrolit w akumulatorach – walka na górze lodowej i możliwość zepchnięcia przeciwnika do lodowatych otchłani na pewno wzmoże żądzę demolki. Tym, którzy swobodniej czują się mimo wszystko w bardziej cywilizowanych rejonach, pozostawiono mapę „The City", gdzie bijatyka rozgrywa się między drapaczami chmur.

OMF: Battlegorunds bez wątpienia zadowoli graczy sieciowych. Fani będą mogli tworzyć własne mody, nowe mapy i postacie, nie zapomniano też o dużej ilości trybów wieloosobowych przeznaczonych do rozgrywek online. Poza opcjami drużynowi, znajdziesz tu, między innymi, tryb „demolition", w którym zwycięstwo zależeć będzie od ilości zadanych obrażeń. Na razie na grę trzeba jeszcze sporo poczekać. Co prawda od jakiegoś czasu znajduje się już w fazie beta-testów, niestety są one na dzień dzisiejszy zarezerwowane dla graczy z USA i Kanady. ❐

GHOST MASTER

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: I kwartał 2003*

W filmie s-f „Ghostbusters", jak zapewne pamiętasz, grupa zwariowanych niby-naukowców polowała na duchy. Jeśli podobała Ci się tamta historia, to zapewne polubisz też grę **Ghost Master**, w której będziesz mieć do czynienia z postrzelonymi duchami, ale tym razem znajdą się one po Twojej stronie. Niczym w grze ***The Sims***, pod Twoją opieką znajdzie się dom oraz jego mieszkańcy z tym, że tutejsi domownicy to same opryszki, margines społeczny i lumpenproletariat. Musisz więc sprzymierzyć się z armią duchów i przy ich pomocy tak długo nawiedzać posiadłości, aż lokatorzy dobrowolnie się z nich wyprowadzą.

Duchy nie pozostają pod ścisłą kontrolą, lecz wprowadzają w życie Twoje odgórne zarządzenia. repertuar ich zagrań jest bogaty: duchy przesuwają obiekty, prześladują ludzi w trakcie snu, w najmniej spodziewanym momencie wydają z siebie przerażające dźwięki. Twórcy gry zapowiadają, że w **Ghost Master** znajdziesz doskonałą oprawę dźwiękową, dzięki której ta parodia horroru nabierze odpowiedniej atmosfery. W galerii duchów znajdą się nie tylko latające, efemeryczne istoty przypominające jako żywo te z „Ghostbusters", ale także, na przykład, wrzeszcząca starsza pani, czy umarlak poruszający się z przytwierdzonym doń krzesłem elektrycznym. Gra produkowana przez **Empire Interactive** zapowiada się naprawdę ciekawie i oryginalnie. ❐

WIEDŹMIN – PRACE WRĄ

Wiedźmin to gra RPG oparta na powieści Andrzeja Sapkowskiego, nad którą pracuje firma CD Projekt Red Studio. Autorzy programu zdecydowali się zastosować popularny rzut znad postaci (znany choćby z Neverwinter Nights), zawsze będzie też możliwość dokonywania obrotów i zbliżeń. Grafika programu jest oczywiście całkowicie trójwymiarowa. Programiści opracowują obecnie efekty planowane w finalnej wersji m.in. animowane liście drzew, realistyczną wodę, efekty atmosferyczne. Zespół grafików pracuje też nad wyglądem poszczególnych lokacji. Na pierwszy ogień poszły podziemia siedliszcza Wiedźminów – Kaer Morhen, które w chwili obecnej przechodzą ostatnie szlify. Jednocześnie trwają końcowe prace nad dokumentacją, zawierającą kompletny opis koncepcji, mechaniki i wyglądu gry.

CONDITION ZERO JEDNAK ŻYJE

Condition Zero, długo oczekiwana singleplayerowa wersja Counter Strike'a żyje! Od zeszłego roku na temat gry praktycznie nie pojawiło się nowego, zaczęto już nawet mówić, iż prace nad grą zostały wstrzymane. Nie jest to chyba dalekie od prawdy zważywszy, iż twórca CZ, firma Gearbox ukończyła w tym roku prace nad takimi grami jak James Bond 007 (jej recenzję zobaczycie w następnym numerze ŚGK), Tony Hawk's Pro Skater 3, a obecnie pracuje nad pecetową wersją Halo. Na CZ nie starczyło jej chyba czasu. Być może większym zaangażowaniem wykaże się nowy producent firma Ritual. Problem w tym, że ona także nad czymś już pracuje, konkretnie drugą częścią Star Trek: Elite Forces.

NOWY DODATEK DO HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

Już na wiosnę możemy spodziewać się nowego dodatku do gry Heroes of Might & Magic 4. Zatytułowany Winds of War oferować będzie on między innymi sześć nowych kampanii, nowe przedmioty, trzy nowe istoty oraz szereg udogodnień edytora gry. Akcja dodatku toczyć ma się w Channon zaatakowanym aż przez pięciu najeźdźców. Gracz będzie kierować armiami każdego z nich.

STWORZYLIŚMY RAJ

O nowej grze strategicznej zatytułowanej Paradise Cracked rozmawiamy z szefem zespołu MiSTland Witalijem Szutowem.

Do jakiego gatunku zaliczyć można *Paradise Cracked*?

Paradise Cracked łączy w sobie elementy gry strategicznej i RPG, a jej akcja toczy się w futurystycznym świecie. Większa część gry to gra strategiczna toczona w trybie turowym, jednak poza walką są tu też postacie, które mogą dać Ci cenne informacje, inne, które mogą dołączyć się do Twojej grupy, możliwość zdobywania doświadczenia, cechy, które można zwiększać, w końcu wielki świat czekający na odkrywcę. Z tych powodów mówimy, iż *Paradise Cracked* jest także grą RPG.

Jak w ogólnych zarysach przedstawia się fabuła gry?

Jak powiedziałem, akcja gry toczy się w niedalekiej przyszłości w wielkiej metropolii. Ludzkość kontrolowana jest przez Centralny Komputer. Ludzie są szczęśliwi. Wszystkie ich marzenia stały się faktem. Ich życie to pasmo nieustannych wirtualnych przyjemności. Większość czasu spędzają w cyberprzestrzeni. Głównym bohaterem gry jest młody hacker. Pewnego razu, przebywając w cyberprzestrzeni natyka się on na dziwne pakiety danych. Udaje mu się skopiować kilka do kryształów pamięci, ale równocześnie uruchamia system alarmowy. W przeciągu kilku minut słychać syreny wozów policji. Wyskakujesz oknem. Niestety szybko stwierdzasz, że umiejętność walki w wirtualnym świecie nie ma nic wspólnego z umiejętnością walki w świecie realnym. Aby przeżyć, musisz znaleźć sojuszników.

Jak wygląda metropolia, w której toczy się akcja gry?

Miasto, które stworzyliśmy podzielone jest na kilka poziomów, z których każdy składa się z pewnej liczby zróżnicowanych obszarów. Gracz może się między nimi swobodnie przemieszczać za wyjątkiem tych, do których dostęp otwiera się dopiero po wykonaniu określonych zadań.

Przebywając na konkretnym obszarze możesz odwiedzić wszystkie znajdujące się w nim lokacje. Jest ich bardzo dużo, tak więc obejście całego obszaru może potrwać. Na każdym spotkasz mnóstwo robotów i pojazdów, które możesz wykorzystać do swoich potrzeb. To samo mogą Twoi przeciwnicy. Wszystkie zniszczenia powstałe w wyniku walk są zapisywane, co oznacza, iż z biegiem czasu dany obszar może zostać kompletnie zniszczony.

Czy wzorowaliście się na jakichś wcześniejszych grach tworząc wasze miasto?

Owszem, mogę tu wymienić *Syndicate*, jednak wzorce czerpaliśmy również z filmów „Blade Runner" i „Matrix" oraz powieści Philipa K. Dicka.

Czy w Paradise Cracked istnieje wybór pomiędzy różnymi „klasami" postaci tak, jak w innych RPGach?

Gracz może kontrolować do 6 postaci, których zdolności i umiejętności wzrastają w trakcie gry. Nie ma w niej natomiast żadnych klas postaci. Możesz sprawdzić, w czym najlepsza jest dana postać sprawdzając jej parametry. Osiem podstawowych to: siła, zręczność, reakcja, celność, intelekt, wzrok, zdrowie i umiejętność prowadzenia pojazdów. Za każdym razem, gdy awansujesz na wyższy poziom otrzymujesz kilka punktów, które możesz rozdysponować pomiędzy te cechy. Niektóre mogą być ulepszone tylko przez implanty, ale uwaga, raz umieszczony w ciele danej osoby, implant nie może zostać usunięty.

Z jakimi przeciwnikami przyjdzie nam się zmierzyć w *Paradise Cracked*?

Twoim głównym przeciwnikiem jest system polityczny. Co do przeciwników, im dalej dojdziesz, tym trudniejszych do pokonania przeciwników spotkasz na swojej drodze. Mogą się oni ukrywać, strzelać przez okna, lub nawet ściany, ale również uciekać, jeśli zyskasz przewagę. Na pewno dostrzeżesz różnicę pomiędzy patrolem policji, a powiedzmy specjalną jednostką wojska. Zdecydowanie najgorsi są agenci specjalni – mają najlepszą broń i pancerze. Z nimi nigdy nie da się też zaprzyjaźnić, co na przykład jest możliwe z policją.

Jakie są wasze plany na przyszłość?

Planujemy strategię czasu rzeczywistego, która ma symulować współczesne wielkie bitwy, na przykład z rejonu Zatoki Perskiej. To plany, na razie chcemy, by *Paradise Cracked* spodobał się wszystkim graczom. ❐

NAJNOWSZY NUMER

OKAZJA! 2 PEŁNE WERSJE GIER

TYLKO 19,90 zł DO CENY DOLICZONO 7% VAT

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH EXTRA

nr 4/02

ZAX THE ALIEN HUNTER PL

„DIABLO" W KOSMOSIE

b hunter

PREKURSOR „CRIME CITIES"

2 PEŁNE WERSJE GIER

BHUNTER

MIDAS

ZAX THE ALIEN HUNTER PL

JoWooD

CDPROJEKT

2xCD ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH EXTRA

cena 19,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT

ISSN 1642-8331

INDEKS Nr 368180

JUŻ W SPRZEDAŻY

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

Grand Theft Auto 3

Wielki hit z Sony Playstation 2 teraz także dostępny na PC. Wcielasz się w postać bandziora, którego życie upływa pod znakiem ciężkiej pracy. Porywasz dla okupu, strzelasz do ludzi, kradniesz. Nie ma dla Ciebie żadnej świętości. Wszystko to ukazane jest w doskonałej grafice 3D i wzbogacone o równie dobrą muzykę. Gra dla ludzi o mocnych nerwach.

PL **ŚGK 7/02 ◆ zręcznościowa** **cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It**

Medieval: Total War

Medieval: Total War to pozycja obowiązkowa dla każdego stratega. Kierując losami jednego z 12 narodów możesz zbudować wielkie, europejskie imperium. Sprawujesz kontrolę zarówno nad ekonomicznym rozwojem swojego państwa, jak i rozgrywasz w czasie rzeczywistym epickie bitwy, w których udział brać może nawet 10000 żołnierzy. Gra na długie wieczory.

cena: 169 zł ◆ dystrybucja: LEM **ŚGK 10/02 ◆ strategiczna**

Mafia

Mafia to kolejna, po doskonałych Max Payne i GTA 3, gra przedstawiająca życie poza prawem – w doskonałej trójwymiarowej grafice. Tym razem przenosisz się w lata 30 ubiegłego wieku, do USA z czasów prohibicji. Wcielając się w rolę taksówkarza udaje Ci się zrobić błyskawiczną, acz pełną niebezpiecznych chwil, karierę w mafijnej rodzinie.

PL **ŚGK 9/02 ◆ zręcznościowa** **cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It**

No One Lives Forever 2

Druga część przygód agentki specjalnej Cate Archer zachwyci nie tylko jej miłośników, ale wszystkich którzy uwielbiają szybką akcję w stylu FPP i dobry humor. Cate znowu walczy z organizacją H.A.R.M. wykonując szereg niebezpiecznych misji w różnych częściach świata. Do gry, to nowość, wprowadzono elementy RPG, plus pokaźną liczbę wymyślnych gadżetów i broni.

cena: 129,99 zł ◆ dystrybucja: Play It **ŚGK 12/02 ◆ zręcznościowa**

Medal of Honor

Niewiele jest gier, które robią takie wrażenie jak Medal of Honor. Z pozoru zwyczajne FPP w realiach II wojny światowej, przeradza się we wstrząsające widowisko, gdy bierzesz udział w lądowaniu amerykańskich oddziałów na plaży w Normandii. Komputerowy „Szeregowiec Ryan" – to jest najlepszy opis tej gry w trzech słowach.

PL **ŚGK 2/02 ◆ zręcznościowa** **cena: 129 zł ◆ dystrybucja: IM Group**

Warcraft 3

Warcraft 3 to pierwszy RTS firmy Blizzard z trójwymiarową grafiką. Równie doskonały co poprzednicy, oferuje graczowi aż cztery różne rasy. Każda z nich ma określone zalety i wady, zaś ich dokładne poznanie może zabrać całe tygodnie gry. Potencjalny następca Starcrafta w walce o miano najlepszej gry swego gatunku.

cena: 129,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt **ŚGK 8/02 ◆ strategiczna**

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
1503 A.D. – The New World/Electronic Arts	Marzec 2003
Aquanox 2: Revelation/JoWood	Marzec 2003
BloodRayne/Vivendi	Kwiecień 2003
Breed/CDV	Maj 2003
Championship Manager 4/Eidos	Luty 2003
Colin McRae Rally 3/Codemasters	2003
Command & Conquer: Generals/Electronic Arts	Luty 2003
Counter-Strike: Condition Zero/Vivendi	2003
Delta Force: Black Hawk Dawn/Novalogic	Luty 2003
Deus Ex 2/Eidos	2003
Doom 3/Activision	2003
Duke Nukem Forever/Take 2	2003
Enter The Matrix/Infogrames	Maj 2003
Freelancer/Microsoft	Styczeń 2003
Good Cop Bad Cop/Virgin	2003
Gothic II/JoWood	Luty 2003
Hidden & Dangerous 2/Take 2	Kwiecień 2003
Homeplanet/Russobit-M	Luty 2003
Homeworld 2/Vivendi	2003
IGI 2: Covert Strike/Codemasters	Luty 2003
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles/Ubi Soft	Luty 2003
Imperium Galactica 3/CDV	Maj 2003
Impossible Creatures/Microsoft	Styczeń 2003
Indiana Jones and the Emperor's Tomb/LucasArts	2003
James Bond 007 – Nightfire/Electronic Arts	Styczeń 2003 (Z)
Judge Dredd vs Judge Death/Vivendi	2003

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
Lords of the Realm 3/Vivendi	2003
Master of Orion 3/Infogrames	Styczeń 2003 (Z)
Max Payne 2/Take 2	2003
Mistmare/Arxel Tribes	Luty 2003
Polanie 2/Topware	I kwartał 2003
Praetorians/Eidos	Luty 2003
Rainbow Six: Raven Shield/Ubi Soft	Luty 2003
Rise of Nations/Microsoft	Marzec 2003
Sea Dogs 2/Ubi Soft	2003
Sim City 4/Electronic Arts	Styczeń 2003
Star Wars Galaxies: An Empire Divided/Activision	2003
Star Wars: Knights of the Old Republic/Activision	III kwartał 2003
SWAT: Urban Justice/Vivendi	2003
Terminator 3: Rise of the Machines/Infogrames	2003
Thief 3/Eidos	2003
Tom Clancy's Splinter Cell/Ubi Soft	Styczeń 2003
Total Annihilation 2/Infogrames	2004
Tron 2.0/Disney Interactive	2003
Tropico 2: Zatoka Piratów/Take 2	2003
Unreal 2: The Awakening/Infogrames	Styczeń 2003
Vietcong/Take 2	2003
Warlords 4/Ubi Soft	2003
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia/Vivendi	Grudzień
World of Warcraft/Blizzard	2003
Xenus/-	2003
Xpand Rally/Techland	Grudzień

UWAGA: Z – zmiana w stosunku do poprzedniego miesiąca P - nasze przypuszczenie

Celtic Kings

GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
CENEGA
DYSTRYBUCJA W POLSCE

Kochasz strategię? Poprowadź do zwycięstwa Galów lub Rzymian.
Kochasz przygodę? Pokieruj losami wojownika Karaxa, służącego
pogini wojny! Wspaniałe połączenie RTS i RPG.

99,90 zł

W prezencie płyta z muzyką z gry oraz opakowanie DVD!

Wydawca polskiej wersji językowej

Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

Opracowane przez

Русс Бит-М
HAEMIMONT GAMES

www.cenega.pl

© 2000-2002 Haemimont Games, Sofia, Bulgaria. Wszystkie prawa zastrzeżone. © Russobit-M. Wszystkie prawa zastrzeżone.

PRZED PREMIERĄ

SIMCITY 4

DATA WYDANIA
LUTY 2003

http://www.ea.com/eagames/main/pccd/simcity4/home.jsp

NOWY KRÓL, NOWE SZATY

greg

Kalifornia to stan słynący z dużych ciężarówek, drinków z Malibu i niepowtarzalnych zachodów Słońca nad brzegiem Oceanu Spokojnego. To również ogromne centrum biznesowe, w którym swoją siedzibę mają wielkie koncerny. Jednym z nich jest firma **Maxis** – wchodząca w skład **Electronic Arts** – odpowiedzialna za powstanie serii ***SimCity***. W jej siedzibie, w miejscowości Walnut Creek (w pobliżu San Francisco) powstawała również najnowsza część tego cyklu – **SimCity 4**.

Will Wright stworzył cudo

Serię ***SimCity*** znają chyba wszyscy gracze, w których drzemie chęć zarządzania miastem. Gdy ponad 10 lat temu Will Wright stworzył ***SimCity Classic***, nikt nie przypuszczał, że gra stanie się tak popularna. Zabawa w tworzenie od podstaw najpierw małego miasta, a potem superaglomeracji, okazała się strzałem w dziesiątkę. Oryginalne połączenie strategii z zasadami ekonomii sprawiło, że program przykuł wielu graczy do komputerów na przysłowiowe długie wieczory.

Część polskiego społeczeństwa graczy z pewnością zetknęła się z urokami poprzednich części cyklu ***SimCity***. Nadszedł czas, żeby przygotować się na nadejście nowego króla – **SimCity 4**, który ma duże szanse zdetronizować swoich poprzedników. I to nie tylko dlatego, że oferować będzie lepszą grafikę, doskonałą muzykę oraz nowe możliwości; również dlatego, że będzie produktem w pełni zlokalizowanym.

Niezłe miejsce na działkę

Pierwsze co rzuca się w oczy zaraz po uruchomieniu gry i obejrzeniu efektownego intra, to olbrzymi kawał terenu, zwany Maxisland. Na nim stawiamy pierwsze kroki.

W specjalnie przygotowanej części tego terenu o nazwie „Samouczek przekształcania terenu" gracz uczy się panowania nad siłami natury, służącymi do modyfikacji terenu. Można wygenerować płaskie tereny, a potem je zalesić. Da się też dorzucić jakiś zbiornik wodny czy nawet rzekę. Część terenu może być wypiętrzona – mieszkańcy miasta lubią przecież górskie wycieczki w weekendy. Dodajmy do tego jeszcze doliny, płaskowyże, strome urwiska, bądź zalesione i zamieszkane przez zwierzęta obszary – to stwarza doskonałe warunki do kreacji wymarzonego otoczenia. Duża ilość narzędzi połączona z umiejętnością posługiwania się nimi może dać naprawdę imponujące efekty.

Warto wspomnieć również o efektach specjalnych. Mam tu na myśli specjalną grupę narzędzi katastrof, których stosowanie wymaga od gracza przewidywania skutków swoich poczynań. W grupie tej znaleźć można wywoływanie erupcji wulkanów, trzęsień Ziemi, pożarów, błyskawic; w razie potrzeby można również dokonać inwazji robota-niszczyciela. W sumie, wszystko jest trochę podobnie jak było – ale zupełnie inaczej, rzec można, na miarę nowego stulecia.

Ciężki żywot burmistrza

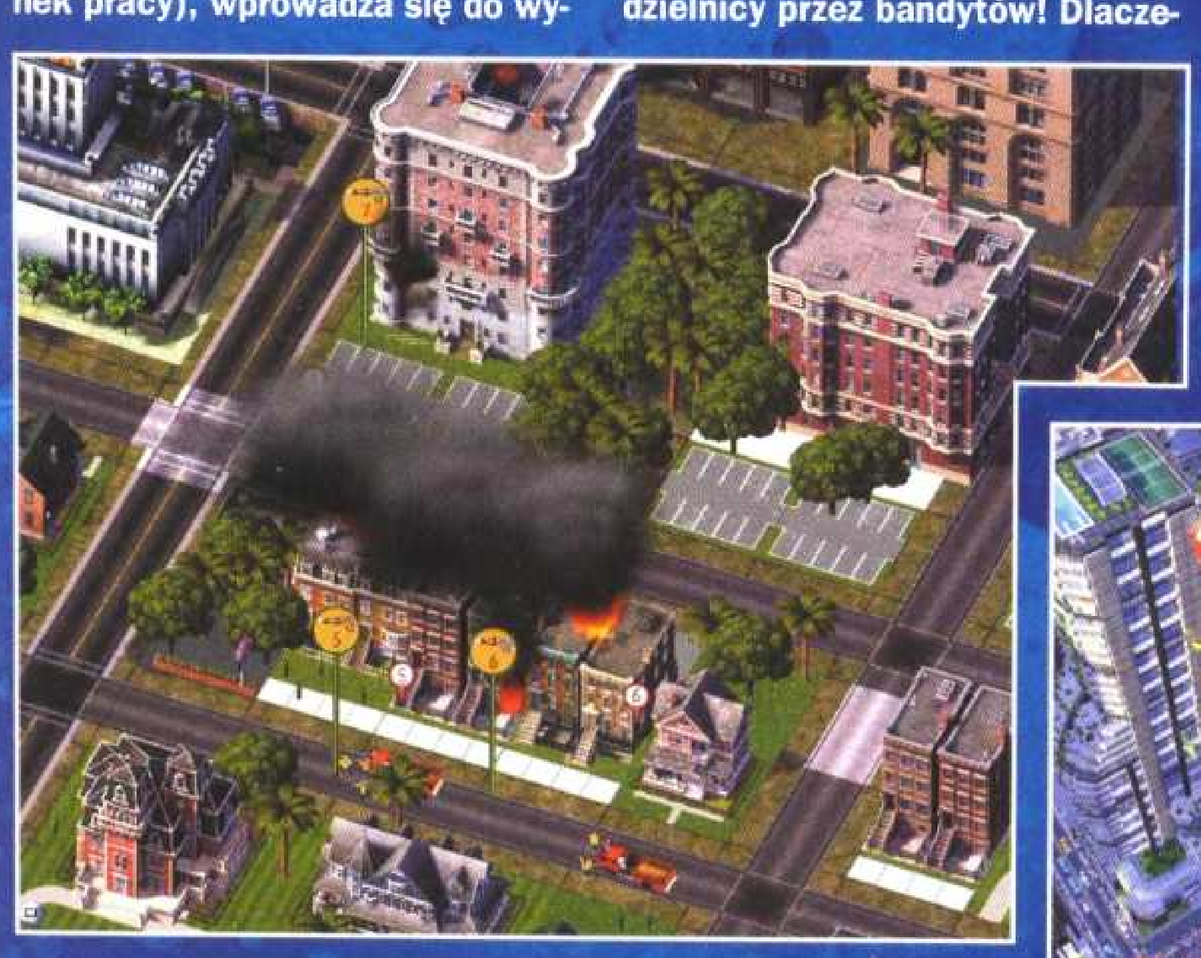
Odpowiedzialność za funkcjonowanie miasta nie jest łatwym zadaniem. Podczas sprawowania funkcji burmistrza ścieżka kariery gracza zostaje poddana rozmaitym próbom. Elementy strategii przenikają się z elementami ekonomii. Sprawne połączenie umiejętności wytyczania kierunków rozwoju miasta oraz wykorzystanie dostępnych funduszy pozwoli na poprawny, pożądany przez mieszkańców oraz doradców rozwój miasta. Ale – to tylko teoria.

W rzeczywistości gracz musi zajmować się także innymi sprawami, wykazując się przy tym nie lada dalekowzrocznością. Już na wstępie należy przewidzieć przynajmniej część wydarzeń jakie mogą mieć miejsce, a które są istotnym elementem blokującym rozwój aglomeracji. Pożary, korki, brak pracy, słaba sieć połączeń – to tylko przykłady wydarzeń, które wpływają na ujemny wizerunek burmistrza w oczach Simów – jego podopiecznych.

szukanego mieszkania, prowadzi swój tryb życia. Stanowi też cenne źródłem informacji. Dzięki niemu gracz może dowiedzieć się, jakie jest poparcie dlań ze strony społeczeństwa w wybranej części miasta, bądź z jakimi problemami borykają się mieszkańcy. Trzeba również przyznać, że taki Sim bywa bardzo wymagającym obywatelem, dlatego warto go słuchać i w miarę możliwości spełniać jego życzenia. W przeciwnym razie może dojść do sytuacji, że któregoś pięknego ranka dostanie się komunikat o utracie Sima, gdyż ten wyprowadził się z miasta bądź zginął – zabity w swojej dzielnicy przez bandytów! Dlaczego? – bo gracz nie wybudował dodatkowych posterunków policji.

Serię SimCity znają chyba wszyscy gracze, w których drzemie chęć zarządzania miastem. Gdy Will Wright stworzył SimCity Classic, a było to ponad 10 lat temu, nikt nie przypuszczał, że gra stanie się tak popularna. Zabawa w tworzenie od podstaw najpierw małego miasta, a potem superaglomeracji, okazała się strzałem w dziesiątkę.

Pomocną funkcją w próbie „prześwietlenia" problemów życiowych miasta może być wprowadzenie do niego „szpiega". W grze istnieje opcja zaimportowania Sima z gry ***The Sims*** bądź wybrania go z już przygotowanych Simów. To zupełnie nowa funkcja, nieobecna we wcześniejszych częściach gry. Wprowadzony Sim znajduje pracę (jeżeli istnieje rynek pracy), wprowadza się do wybranego mieszkania, prowadzi swój tryb życia. Stanowi też cenne źródłem informacji. Dzięki niemu gracz może dowiedzieć się, jakie jest poparcie dlań ze strony społeczeństwa w wybranej części miasta, bądź z jakimi problemami borykają się mieszkańcy. Trzeba również przyznać, że taki Sim bywa bardzo wymagającym obywatelem, dlatego warto go słuchać i w miarę możliwości spełniać jego życzenia. W przeciwnym razie może dojść do sytuacji, że któregoś pięknego ranka dostanie się komunikat o utracie Sima, gdyż ten wyprowadził się z miasta bądź zginął – zabity w swojej dzielnicy przez bandytów! Dlaczego? – bo gracz nie wybudował dodatkowych posterunków policji.



Kieszonkowe megalopolis

SimCity 4 to nie tylko możliwość utworzenia i zarządzania miastem. W wybranym regionie można stworzyć cały zespół miast, które będą ze sobą powiązane nie tylko komunikacyjnie, ale również ekonomicznie. Można kupować energię od jednego miasta, pozbywając się jednocześnie problemów z zanieczyszczaniem środowiska przez elektrownie. W zamian inne miasto może kupować śmieci, produkowane przez mieszkańców oraz zakłady sektora usługowo-przemysłowego w mieście gracza. Aby napełnić miejską kasę dodatkowymi funduszami, można zacząć dostarczać kolejnemu sąsiadowi wodę potrzebną jego mieszkańcom.

Jak widać możliwości jest wiele, wszystko dzięki rozbudowanej strukturze gry.

Dodatkowo, w przyszłości zostanie uruchomione centrum dla graczy **SimCity 4**, w którym będzie można zagrać z innymi graczami w Sieci. Sądząc po pierwszych próbkach zanosi się na to, że wszystkim – nie tylko fanom poprzednich części – spodoba się najnowsza produkcja firmy **Maxis**. O tym będziecie mogli przekonać się już po nowym roku. Gra pojawi się wtedy na naszych półkach sklepowych. ❐

WIEŻA BABEL Z OGONKAMI

Prace nad polską wersją gry **SimCity 4** trwały około trzech tygodni w siedzibie firmy **Maxis** w Kalifornii. Przez ten czas gra poddawana była rozmaitym testom, które miały wykluczyć z niej błędy. Razem z wersją polską, w tym samym pokoju zaczęły powstawać inne wersje językowe: norweska, duńska, holenderska, francuska, niemiecka, brazylijsko-portugalska, włoska, fińska oraz szwedzka. Podstawowym problemem w polskiej wersji gry był... brak specjalnych, polskich liter. Może to wydawać się dziwne – zwłaszcza, że poprzednia część gry – ***SimCity 3000*** była wydana w polskiej wersji językowej. Jak się jednak okazało, nad „oprawą" gry w polskie znaki specjalne pracowała firma zewnętrzna. Po „burzy mózgów", sztab programistów doszedł do wniosku o zamianie czcionki na inną – tym razem wyprodukowaną przez firmę Kodak. Niestety to nie pomogło, litery ć,ś,ź,ó – nie były podobne do tamtejszych odpowiedników. Przyjęto zatem rozwiązanie ostateczne – ręczną modyfikację dostępnych fontów i wprowadzenie ich do bazy. Rozwiązanie okazało się skuteczne, polska wersja została uzupełniona o te jakże ważne elementy.

Z WIZYTĄ W

O sukcesie Neverwinter Nights, niezwykłości Knights of the Old Republic i planach firmy na przyszłość rozmawiamy z szefami Bioware.

ŚGK: Nad czym obecnie pracuje Bioware?

Ray Muzyka: Z reguły pracujemy równolegle nad pięcioma różnymi projektami. Aktualnie kończymy *Star Wars: Knights of the Old Republic* na Xboxa i PC (gra ma się pojawić odpowiednio wiosną i latem przyszłego roku). Mamy też na tapecie dwa dodatki do *Neverwinter Nights*, z których jeden tworzymy sami, drugi we współpracy z firmą FloodGate Entertainment, zatrudniającą głównie byłych pracowników firmy Looking Glass Studios. Opracowujemy też dla Microsoftu grę na Xboxa, będącą rolplejem rozgrywającym się w zupełnie nowym, stworzonym przez nas świecie. W końcu mamy jeszcze jeden projekt, tym razem na PC, którego szczegółów na razie nie ujawniamy, ani nie podpisaliśmy na niego umowy z żadnym wydawcą.

Greg, jak wygląda typowy dzień w waszej firmie?

Greg Zeschuk: Poszczególni ludzie zjawiają się zwykle w pracy między ósmą a dziesiątą. Każdego dnia przynosimy do biura śniadanie, tak więc zaczynamy od ciasteczek, rogalików i bagietek. W ciągu dnia każdy wykonuje zadania przypisane do konkretnego projektu, od czasu do czasu mamy też zebrania i dyskusje. Nasze biuro znajduje się w tej ładniejszej części Edmonton, gdzie po wyjściu z biura dosłownie w kilka chwil można trafić do jakiejś przyjemnej restauracji, czy baru – niektórych kusi zatem, by robić sobie przerwy.

Jeśli zdarzy się, że trzeba pracować do późna, ludzie przynoszą sobie kolacje. To stało się niemalże tradycją od czasu zakończenia prac nad *Neverwinter Nights* i błyskawicznego przestawienia się na produkcję *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Nasi pracownicy opuszczają biuro koło 18.00, choć dokładna godzina zależy od tego, o której dana osoba zaczynała pracę.

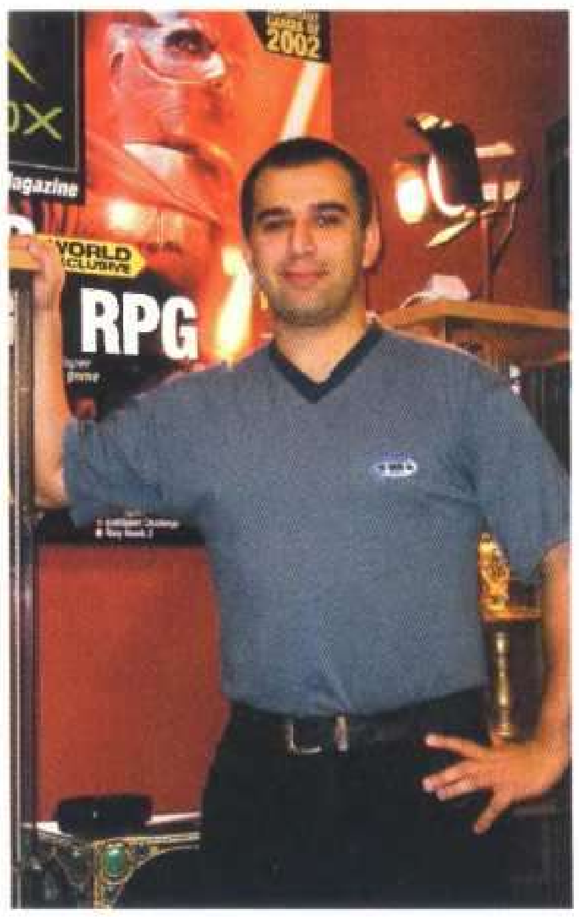
Z grubsza rzecz biorąc, trzy czwarte naszych pracowników to Kanadyjczycy. Reszta pochodzi z różnych krajów: USA, Anglii, Holandii, Korei, Malezji, Filipin, Argentyny i kilku innych. Jesteśmy bardzo zadowoleni, że możemy zatrudniać utalentowanych ludzi z całego świata. Kto wie, może kiedyś zawita do nas ktoś z Polski!

ŚGK: Dużym zaskoczeniem dla nas była informacja o waszym rozstaniu z Interplay'em. Dlaczego tak się stało?

Ray: Nie możemy podać szczegółów, zresztą dla nas to odległa przeszłość. Wydawcą *Neverwinter Nights* została firma Infogrames i jesteśmy szczęśliwi, że tak się stało. Jesteśmy też zadowoleni, że sprawę z Interplayem udało nam się załatwić polubownie na początku tego roku.

ŚGK: Ilu ludzi było zaangażowanych w prace nad *Neverwinter Nights*? Ile czasu zajęła wam jej produkcja?

Greg: *Neverwinter Nights* było jak dotąd największym projektem realizowanym przez Bioware. W szczycie prac zaangażowanych było 75 ludzi u nas i kolejnych 12 tłumaczy, w większości Niemców i kilku Koreańczyków. Do tego kolejnych 10 testerów z Infogrames pracujących u nas i następnych 40 rozrzuconych po różnych biurach Infogrames. Stworzenie tak wielkiej gry wymagało wysiłku wielu utalentowanych ludzi. Zdołaliśmy takich zebrać w naszej firmie, a oni dali z siebie wszystko, by *Neverwinter* uczynić wspaniałą grą.



BIOWARE

Szkice widoczne na tych zdjęciach przedstawiają miejsca znane z jednej z gier Bioware. Ciekawe, kto zgadnie z jakiej?

ŚGK: *Neverwinter Nights* od niedawna można kupić w Polsce, jednak na przykład w USA gra jest dostępna już od pół roku. Ile egzemplarzy znalazło do tej pory nabywców? Jak ludzie reagują w Ameryce na wasz *NWN*?

Ray: Jesteśmy bardzo zadowoleni z tego, jak gra się sprzedaje. Ponad milion egzemplarzy *NWN* zostało już sprzedanych na całym świecie, a wyniki wciąż są bardzo dobre. Jeśli chodzi o opinie na temat gry, generalnie rzecz ujmując są one bardzo pozytywne. *Neverwinter* już zdobyło kilko wyróżnień „gry roku", zaś oceny w recenzjach oscylują w granicach 90% (9/10 w ŚGK – przyp. red.). Gra otrzymała także wyróżnienia od takich magazynów, jak Computer Gaming World, PC Gamer i Computer Games. Bioware wciąż pracuje nad kolejnymi patchami do gry, nową zawartością, fani z kolei stworzyli już ponad 1700 modułów korzystając z naszego zestawu narzędzi, Bioware Auror Toolset. Moduły te można ściągnąć za darmo, by jeszcze bardziej urozmaicić grę. Dzięki nim *Neverwinter Nights* nabiera dodatkowej wartości i myślę, że fani gry w Polsce również będą się świetnie bawić.

ŚGK: Greg, możesz powiedzieć kilka słów o *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Jak to się stało, że zostaliście wybrani do stworzenia tej gry?

Greg: To LucasArts nas wybrał – był to dla nas wielki honor. Ray i ja dostaliśmy e-maila od Simona Jeffrey'a, obecnego szefa LucasArts, a wtedy jeszcze kierownika rozwoju tej firmy. Spytał się nas, czy nie bylibyśmy zainteresowani stworzeniem gry RPG rozgrywającej się w świecie „Gwiezdnych wojen". Jasne, że natychmiast się zgodziliśmy. Jesteśmy wielkimi fanami „Gwiezdnych wojen" i wierzymy, że zrobimy doskonałą grę.

ŚGK: Na jakim etapie produkcji jest teraz *Knights of the Old Republic*?

Ray: Zbliżamy się do wersji alfa, i oczywiście zaraz po niej do wersji beta. Chcemy aby gra w wersji na Xboxa miała premierę w USA wiosną, a na PC latem. Już teraz *Knight of the Old Republic* wygląda doskonale, z wyśmienitą grafiką, świetną fabułą i bardzo dobrym systemem rozwoju postaci. To jedna z najlepszych gier jakie do tej pory zrobiliśmy w Bioware.

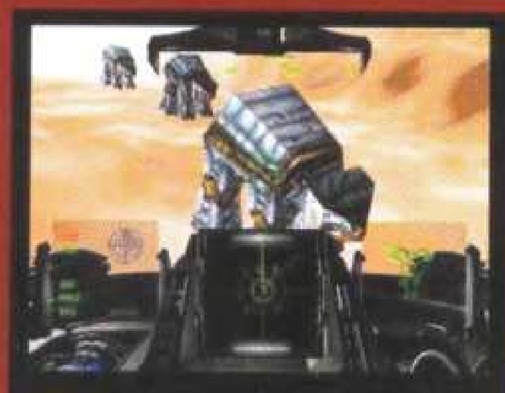
ŚGK: Czy będzie to przełomowa gra w waszym dorobku?

Greg: Tak. Jesteśmy z niej dumni, jak również z zespołu, który ją stworzył. To wspaniali ludzi, którym udało się wykreować wspaniały świat. *Knights of the Old Republic* będzie rewolucją również dlatego, iż łączy elementy, które już wcześniej pojawiały się w naszych grach (na przykład *Baldur's Gate*), takie jak fabuła i rozwój postaci, z rzeczami zupełnie nowymi. Jesteśmy przekonani, że *Knights of the Old Republic* zadziwi każdego.

ŚGK: Jakie macie plany na przyszłość?

Ray: W tej chwili pracujemy nad naprawdę świetnymi projektami. Idealnie byłoby, gdyby udało nam się utrzymać współpracę z naszymi obecnymi wydawcami: LucasArts, Infogrames i Microsoftem. Na pewno chcielibyśmy dalej pracować nad grami rozgrywającymi się w światach „Gwiezdnych wojen" i „Dungeons & Dragons", ale też pragniemy kontynuować prace nad naszymi własnymi pomysłami (jedna taka gra powstaje teraz na Xboxa, druga na PC). Chcemy także utrzymać kontakt z naszymi fanami, z którymi świetnie się rozumiemy, i dalej ulepszać gry, które już zrobiliśmy. Wszystkiego razem myślę, że stoi przed nami świetlana przyszłość i że będziemy robić jeszcze lepsze gry! ❐

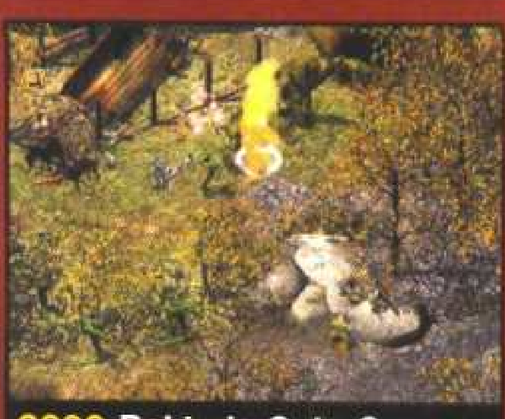
BIOWARE HISTORIA W GRACH



1996 Shattered Steel

1998 Baldur's Gate

1999 Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast



2000 Baldur's Gate 2

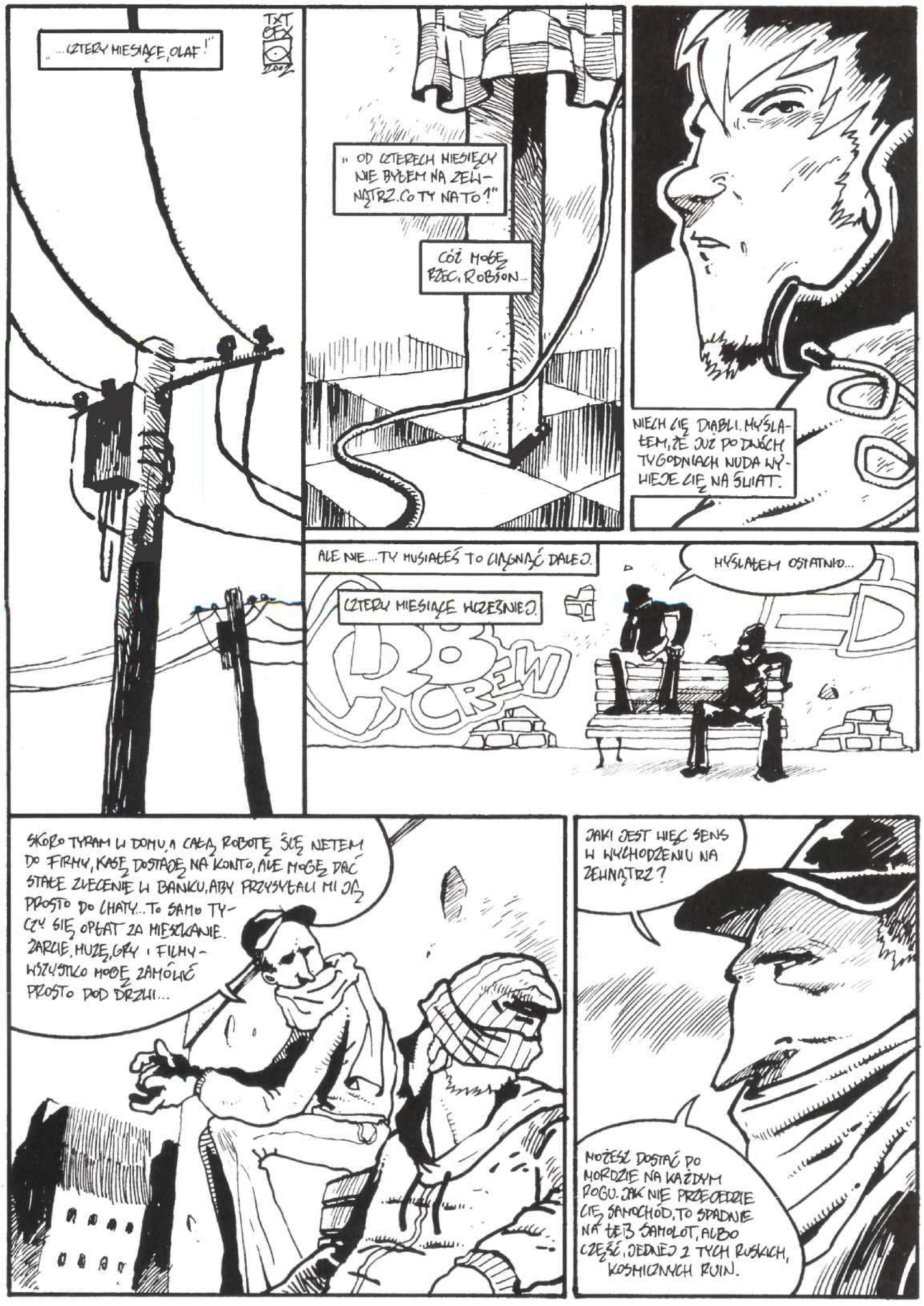
2000 MDK 2

2001 Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

2000 Neverwinter Nights

LAF_22

Plug In



A W DOMKU WYGODY: TV, KOMPUTER, CRY, KONSOLE, EKSPRES DO KAWY, LODÓWKA, KABLÓWKA... WSZYSTKO, CZEGO POTRZEBUJE DO ŻYCIA CZŁOWIEK PRZEŁOMU WIEKÓW...

TO JEST TO, OLAF!!! ZAMYKAM SIĘ. POWIEDZ WSZYSTKIM, ŻE MOGĄ WPADAĆ O KAŻDEJ PORZE DNIA I NOCY. BĘDĘ W DOMU.

I LUDZIE WPADALI. WPADALI ZA CZĘSTO I META ROBSONA PRZEJADŁA SIĘ...

ZOSTAŁ SAM, ZAROŚNIĘTY I CUCHNĄCY, W SWOJEJ NORZE.

JASKINIOWIEC XXI-EGO WIEKU...

WIDZĄC ZMNIEJSZAJĄCE SIĘ ZAINTERESOWANIE SWOJĄ OSOBĄ, ROBSON PRZESTAŁ O SIEBIE DBAĆ...

SKOŃCZYŁY SIĘ MYDŁA, ŻELE I KREMY.

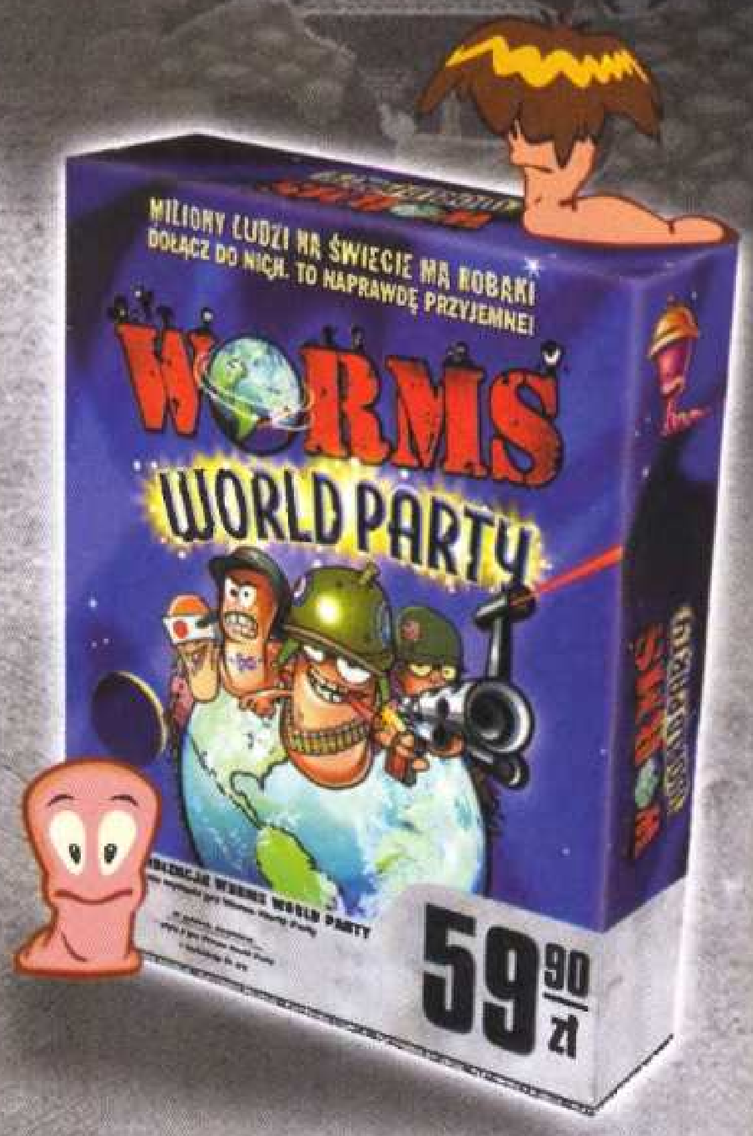
KONIEC.

PLATYNOWA KOLEKCJA

JUŻ W SPRZEDAŻY!

EUROPA UNIVERSALIS II
+ Europa Universalis I

PLANESCAPE TORMENT
+ Podkładka pod mysz
+ Plakat



WORMS WORLD PARTY

Platynowa Kolekcja jest to nowa seria gier, w której prezentujemy największe hity, cieszące się wielką popularnością. Gry te osiągęły sprzedaż ponad 10 000 egzemplarzy! Tytuły takie jak The Settlers III, Fallout Tactics, Worms, Balduris Gate II, Icewind Dale mówią same za siebie. Teraz w Platynowej Kolekcjidostępne za jedyne 59,90 zł! Wszystkie w pełnej polskiej wersji językowej przygotowanej przez zespół CD Projekt. Nadszedł czas, aby uzupełnić swoje zbiory o Platynową Kolekcję CD Projekt!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

FALLOUT TACTICS
+ Płyta z dodatkami

SETTLERS III
+ Nowe Misje
+ Misja Amazonek

WORMS ARMAGEDDON

ICEWIND DALE
+ Heart of Winter
+ Trials of the Luremaster

BALDUR'S GATE II
+ Tron Bhaala

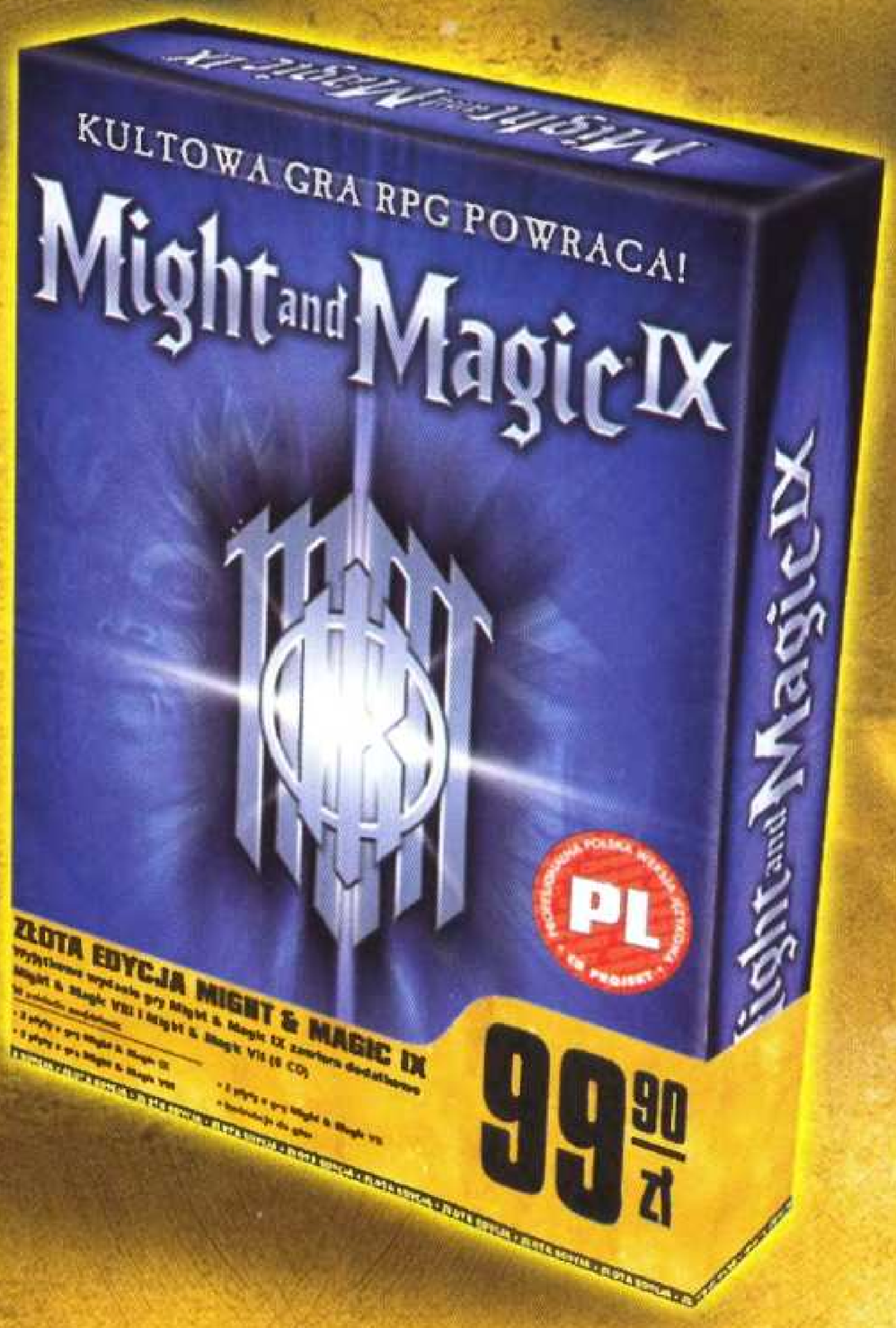
GOTHIC
+ Talia kart
+ Wisiorek na rzemieniu

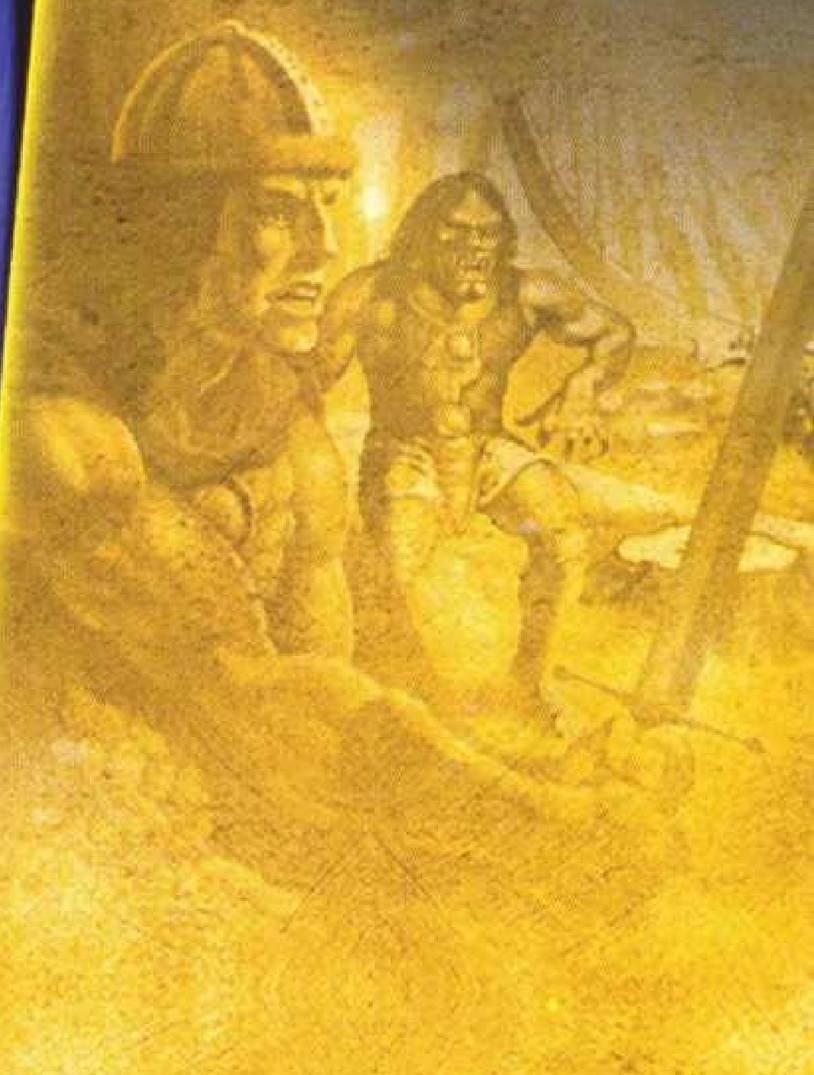
Interplay, logo Interplay, „By Gamers. For Gamers.", 14º East, logo14º East, Fallout, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel są znakami towarowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2002 Blue Byte Software GmbH. ©2002 Team17 Software Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydawca Team17 Software Ltd. Dystrybucja i marketing Microïds Ltd. TEAM17 & WORMS ARMAGEDDON są zarejestrowanymi znakami handlowymi Team17 Software Ltd. MICROPROSE jest zarejestrowanym znakiem handlowym MicroProse Ltd. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine logo jest znakiem handlowym BioWare Corp. ©i ® 2002 Paradox Entertainment AB. Wszelkie prawa zastrzeżone. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, AD&D® i logo TSR są zarejestrowanymi znakami handlowymi TSR, Inc. © 2002 Piranha Bytes. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ZŁOTA EDYCJA

MIGHT and MAGIC IX
+ Might & Magic VIII
+ Might & Magic VII

Might and Magic to jedna z najbardziej kultowych serii gier RPG. Teraz w Złotej Edycji dostępna jest Might and Magic IX wraz z Might and Magic VIII oraz Might and Magic VII w atrakcyjnej cenie 99.90 zł.





Złota Edycja jest to specjalne wydanie największych hitów z przełomu roku 2001/02, uzupełnione o wszystkie dostępne dodatki. Takie gry jak Diablo 2, The Settlers 4, Cywilizacja 3 i Might & Magic IX, to gry kultowe, to najwyższa jakość w pełnej, polskiej wersji językowej, w cenie 99,90 zł. Uzupełnij swoją kolekcję o kultowe gry ze Złotej Edycji!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

SETTLERS IV
+ Misje Dodatkowe
+ Trojanie i Eliksir Mocy

PL

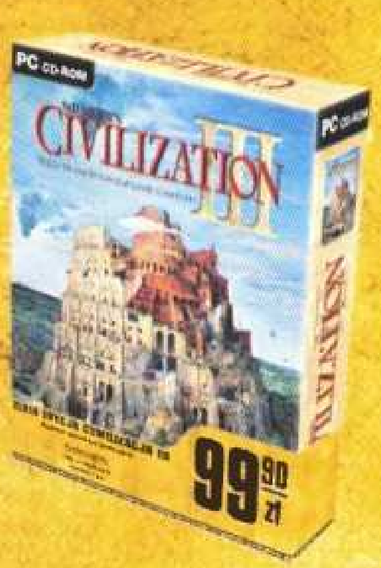
3CD

DIABLO II
+ Lord of Destruction
+ Płyty z muzyką z gier

PL

6CD

CYWILIZACJA III



PL

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

FIRAXIS GAMES

INFOGRAMES

© 2002 Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sid Meier's Civilization® jest zastrzeżonym znakiem handlowym, Infogrames oraz logo Infogrames są znakami zastrzeżonymi należącymi do Infogrames Entertainment S.A. Firaxis Games jest zastrzeżonym znakiem należącym do Firaxis Games, Inc. Windows i DirectX są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Microsoft Corporation w USA i innych państwach. Pentium jest znakiem handlowym lub zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Intel Corporation w USA i innych państwach.

Hegemonia
Żelazne Legiony

Czyżby pojawił się następca Homeworlda?

Podbój przestrzeni kosmicznej wydaje się celem ludzkości, a większość wizji tego procesu przedstawionych w literaturze sf czy filmach, przewiduje spotkanie z obcą rasą. Nie inaczej jest w najnowszej grze firmy **Digital Reality** zatytułowanej **Hegemonia – Żelazne Legiony**. Ten pochodzący z Węgier team zabłysnął już wcześniej takimi grami, jak ***Reunion*** i ***Imperium Galactica 2***, teraz zaś stworzył epicką historię w przybraniu strategii czasu rzeczywistego. Główną atrakcją tej gry jest doskonała, trójwymiarowa grafika, jednak poza nią **Hegemonia** oferuje także złożoną rozgrywkę zarówno na poziomie taktycznym, jak i strategicznym. Kto wcześniej grał w ***Imperium Galactica 2*** czy też pamiętnego ***Homeworlda***, powinien od pierwszego wejrzenia polubić również i tą grę.

Bazyl

Prolog

Akcja **Hegemonii** rozpoczyna się od wybuchu wojny pomiędzy Ziemią, a jej zbuntowanymi koloniami na Marsie. Możesz wybrać, czy chcesz dowodzić siłami jednej, czy drugiej strony konfliktu, to zaś ma oczywiście wpływ na późniejsze etapy gry. Marsjanie, że tak pozwolę sobie nazywać ludzi zamieszkujących Czerwoną Planetę, dysponują bardziej zaawansowaną technologią, Ziemianie zostają na tym polu nieco w tyle, co jednak rekompensują przewagą liczebną. Niezależnie od tego, którą stronę wybierzesz, musisz prowadzić badania naukowe, dbać o rozwój należących do Ciebie planet i kolonizować nowe, wydobywać surowce oraz budować flotę.

Jak powiedziałem na początku, każda wizja podboju kosmosu przewiduje spotkanie z Obcymi i tak jest również w przypadku ***Hegemonii***. Początkowe misje obrazujące zmagania Ziemian i Marsjan, okazują się tylko treningiem przed właściwą grą, w której musisz odeprzeć atak Obcych. Również Układ Słoneczny, w którym na początku toczysz walki, staje się szybko zbyt ciasny i już po kilku misjach przenosisz się do innych układów planetarnych. Z biegiem czasu będziesz musiał nauczyć się kontrolować planety i armie umiejscowione w różnych systemach gwiezdnych, co jest dość trudne, jednak opcja zastopowania upływu czasu skutecznie to zadanie ułatwia. Tempo zabawy możesz również przyspieszyć (maksymalnie czterokrotnie), co z kolei skraca pewne fragmenty gry, kiedy to dzieje się niewiele. Jest to bardzo rzadkie, ale czasami zdarza się.

Idealny świat

Rozgrywka na poziomie strategicznym to jednak tylko część całości, na którą składają się również typowo taktyczne zmagania. Tu trzeba powiedzieć o doskonałej oprawie graficznej **Hegemonii**, która jest chyba najlepszym elementem programu. Grając na przyzwoitej karcie graficznej (GeForce 2, choć „trójka" jest na pewno bardziej wskazana) i 19-calowym monitorze, można dosłownie zapomnieć o otaczającym nas świecie. Barwne mgławice, olbrzymie stacje, wielkie statki kosmiczne, planety i gwiazdy tak namacalne, że chciałoby się ich dotknąć – czasami bardziej chce się oglądać obraz na monitorze, niż faktycznie grać. Wrażenie bezmiaru i ogromu przestrzeni jednocześnie oszałamia i zachwyca. Z drugiej strony patrząc **Hegemonia** bardzo dobrze prezentuje się również i na słabszym sprzęcie i mniejszych monitorach, choć wrażenie olbrzymich przestrzeni definitywnie znika.

Wszystkie obiekty, jakie występują w kosmosie, wykonano z dbałością o szczegóły, co świetnie ujawnia się zwłaszcza w przypadku różnych pojazdów i stacji kosmicznych. Przy dużym zbliżeniu widać światła padające z okien statków, czy niekiedy nawet wnętrza kabin. Walce towarzyszą z kolei barwne efekty świetlne, zaś eksplozje są jednymi z najlepszych, jakie kiedykolwiek widziałem w grach.

Jak zdobywano dziki kosmos

8000 lat p.n.e. Dochodzi do pierwszego kontaktu ludzi z cywilizacją pozaziemską. Obcy przybyli z bardzo daleka i przebywali na Ziemi stosunkowo długo, ucząc ludzi wielu rzeczy i budując liczne miasta na kontynentach amerykańskich, azjatyckim oraz afrykańskim (co potwierdza np. staroindyjski epos Ramayana). Wydarzenia te zapisały się do historii ludzkości jako legendy i inspirowały badaczy kosmosu oraz historii wielokrotnie. Według Ericha von Danikena, ich dziełem jest również piramida Cheopsa.

II tysiąclecie p.n.e. Gilgamesz, sumeryjski władca miasta Uruk, według eposu babilońsko-asyryjskiego, stał się pierwszym człowiekiem w kosmosie. Stało się to możliwe, jeśli wierzyć autorom eposu, dzięki przybyszom z gwiazd. Dalsze spekulacje doprowadziły do zlokalizowania ich domu, miałby to być mianowicie gwiazdozbiór Wodnika.

XI wiek p.n.e. Pierwsza znana obserwacja komety gołym okiem. Ok. roku 1059 p.n.e. w Chinach trwa wojna pomiędzy dwoma klanami. Król Wu-Wang walczy z królem Chou, aby go ukarać, zmagania wojenne zostają jednak zawieszone na czas przelotu komety-miotły po niebie. Kij miotły podobno wskazywał wschód.

Podsumowując temat oprawy graficznej **Hegemonii**, warto jeszcze powiedzieć kilka słów o dobrze zaprojektowanym interfejsie. Do większości opcji możesz się dostać dosłownie w dwa kliknięcia, jak również błyskawicznie zlokalizować swoje floty. Także ekrany produkcji czy badań naukowych, są przejrzyste na tyle, że nie trzeba zaglądać do instrukcji, by domyśleć się co do czego służy.

Oprawa dźwiękowa gry jakością dorównuje grafice. Odgłosy bitew (choć jak pamiętam w próżni dźwięk się nie rozchodzi) są dobrze dobrane, a i głosy postaci wypadają przekonująco. Jak na mój gust fantastyczna jest muzyka towarzysząca grze, co prawda nie przez cały czas, ale słuchałem jej z dużą przyjemnością.

RTSowe zmagania

Kosmiczne bitwy wyglądają zatem w **Hegemonii** świetnie, ale jest to zarówno zaletą, jak i w pewnym stopniu wadą gry. Problem w tym, iż tak naprawdę nie ma specjalnej możliwości kierowania swoimi oddziałami. Twoim głównym zmartwieniem powinno być to, aby przed rozpoczęciem walki zgromadzić siły większe niż przeciwnik. Gdy walka już się rozpocznie możesz w zasadzie tylko patrzeć na kolorowe rozbłyski – które wyglądają świetnie – ale możliwości ingerowania w przebieg starcia są bardzo ograniczone.

Innym problemem są limity produkcji statków, powiem szczerze, dość niskie. W skutek tego często trzeba podejmować trudne decyzje dotyczące tego, jakie planety bronić, a jakie nie, gdyż do obrony wszystkich nie wystarczy Ci po prostu środków. Dobrze, że przynajmniej nowe jednostki można wybudować bardzo szybko i nimi zastąpić te zniszczone. Uważam mimo to, iż przydałoby się jakieś wytłumaczenie limitowania rozmiarów armii, gdyż denerwuje to, że nie możesz budować więcej, choć masz na to surowce (przydałoby się coś w rodzaju systemu punktów kontroli tak, jak miało to miejsce w ***Master of Orion 2***). Jest to sztuczne i nie pomaga w utrzymaniu atmosfery gry, w której cały czas odczuwasz niepokój, iż masz za małą armię.

Z kolei szalenie urozmaicają rozgrywkę niespodziewane wydarzenia. Przed każdą misja otrzymujesz listę zadań do wykonania, jednak bardzo często w trakcie zabawy pojawiają się dodatkowe cele. Nie są one obowiązkowe, jednak ich wykonanie zawsze daje jakieś korzyści. Drugim czynnikiem zwiększającym atrakcyjność gry są bohaterowie. Zaokrętowani na jakiś statek lub przypisani do planety, zwiększają oni możliwości swoich obiektów. Zdobywają też doświadczenie, podobnie zresztą jak wszystkie jednostki, i szkoda tylko, że przechodząc do kolejnych misji, możesz przenieść jedynie część swoich wojsk. De facto za każdym razem zaczynasz budowę swojej armii od początku (nie dotyczy to badań naukowych, które „przechodzą" do kolejnych misji), szczęśliwie poszczególne zadania zostały tak zaprojektowane, by zawsze pojawiał się w nich jakiś nowy, niespodziewany element.

Uogólniając można powiedzieć, iż choć **Hegemonia** wygląda olśniewająco na poziomie taktycznym, to jednak zdecydowanie lepiej gra się w nią z poziomu strategicznego. Kto chce może oglądać bitwy, bo rzeczywiście zapierają one dech w piersi, jednak przy dużym zbliżeniu, kiedy możesz podziwiać olbrzymie statki i walczące myśliwce, tracisz z pola widzenia szeroką panoramę walk. To wspólny problem większości RTSów z trójwymiarową grafiką i **Hegemonia** nie jest w tym względzie ani lepsza ani gorsza.

Kosmosu czar

Równie emocjonujący co kampania dla pojedynczego gracza jest tryb multiplayer. W grze może brać udział maksymalnie ośmiu graczy (w sieci lokalnej i internecie), którzy walczą na specjalnie zaprojektowanych mapach. Nie ma ich zbyt wiele, jednak zabawa jest i tak doskonała, a wierzę, że wcześniej czy później pojawią się nowe. Można również rozegrać pojedynczy scenariusz przeciwko komputerowi, co jest o tyle interesujące, że dopiero w tym trybie gry widzisz wyraźnie, jak sprytny jest moduł SI gry. Na pewno nie uda Ci się zwyciężyć za pierwszym razem.

Hegemonia – Żelazne Legiony nie jest grą wybitną, ale na pewno jest bardzo poważną ofertą dla wszystkich którzy lubią „kosmiczne" klimaty. Pomimo kilku wad zabawa jest naprawdę wciągająca, zaś doskonała oprawa graficzna powinna olśnić każdego. Bardzo ważny jest też fakt, iż **Hegemonia** wydana została w polskiej wersji językowej i w bardzo atrakcyjnej cenie. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ doskonała grafika
+ interesująca fabuła
+ wciągająca rozgrywka strategiczna

WADY:

– ograniczone możliwości sterowania walką
– limitowanie jednostek

Cena: 69 zł	Wersja polska	Demo: CD 12/02	STRATEGICZNA	8

Wymagania minimalne: *Pentium 3 600, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 800, akcelerator 3D 64 MB, 256 MB RAM*

producent: *Digital Reality* **wydawca:** *Wanadoo*
polski dystrybutor: *LEM*

http://www.hegemonia.info

NIEZŁA JAZDA

IV w. p.n.e. Filozof grecki Metrodor, jako jeden z pierwszych znanych nam myślicieli, otwarcie odniósł się do konieczności eksploracji kosmosu. Przyznał on, że prawdopodobieństwo istnienia tylko jednego gatunku istot inteligentnych we wszechświecie jest niezwykle małe. Zainspirował tym samym następnych uczonych do zwrócenia się w kierunku gwiazd.

1530 Wielki polski astronom Mikołaj Kopernik kończy pracę nad swym największym dziełem pt. „O obrotach sfer niebieskich". Wykazuje w nim niezbicie, iż Ziemia, podobnie jak inne obiekty w Układzie Słonecznym są kuliste i obracają się względem siebie po torach zwanych orbitami. Jego teorie do dzisiaj są zwalczane przez członków Stowarzyszenia Płaskiej Ziemi.

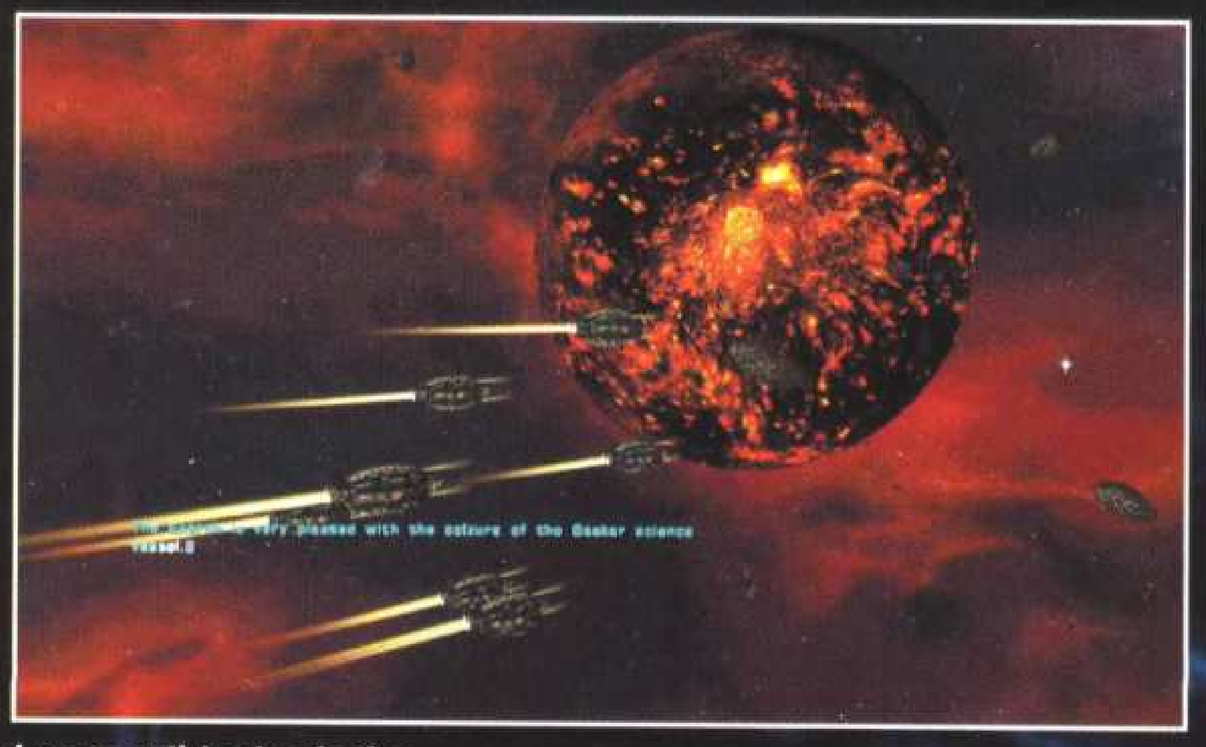
1840 Fizyk Joseph von Littrow proponuje rewolucyjną metodę komunikacji w przestrzeni międzygwiezdnej pomiędzy cywilizacjami znajdującymi się na odległych planetach. Polegałaby ona na wykopaniu na Sacharze i innych odludnych miejscach ogromnych dołów w kształcie figur geometrycznych, a następnie wypełnieniu ich naftą i podpaleniu. Dzięki temu można by pokazać Obcym, że na Ziemi istnieje inteligentne życie.

O.R.B. - OFF-WORLD

Czyżby pojawił się następca Homeworlda?

Swego czasu pochłonęła mnie całkowicie, rewolucyjna, trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego – *Homeworld*. Znakomita grafika i przejmująca muzyka, były idealnym tłem dla ciekawej fabuły, stanowiącej interesującą osnowę epickich bitew kosmicznych armad. Grając w O.R.B. – Off-world Resource Base, przeżyłem coś na kształt deja vu. O.R.B prezentuje się bowiem jak nowe, lepsze wcielenie *Homeworlda*.

Dengar



Z reguły unikam pochopnego ferowania ocen nowych gier, jednak już widok menu **O.R.B.** spowodował, iż serce zaczęło szybciej bić, a ja czym prędzej wyłączyłem telefon (aby nikt nie przeszkadzał) i podkręciłem dźwięk. We wstępie wspomniałem, iż **O.R.B.** jest niezwykle zbliżony do wielkiego hitu – ***Homeworld***. Podobny, *ale w pozytywnym tego słowa znaczeniu*, rozwija bowiem to, co w niegdysiejszym przeboju było dobre, a koryguje te elementy, które przeszkadzały w rozgrywce.

Tło fabularne **O.R.B.** stanowią mordercze zmagania dwóch ras: Malus i Alyssian. Otóż na zgliszczach potężnego galaktycznego imperium, w obrębie jednego systemu planetarnego, niezależnie od siebie, rozwijały się dwie nacje. Niemal równocześnie osiągnęły zdolność lotu w przestrzeń kosmiczną. Dalej rozwijać się mogła tylko ta, która opanowałaby, bogaty w złoża zasobów naturalnych pas asteroidów. Konflikt był nieuchronny. Malus to rasa agresywna, a panujący w niej swoisty klanowy system, podlany mistyczną ideologią, jeszcze wzmaga ekspansywną politykę. Alyssianie stawiają raczej na rozwój technologiczny, niż brutalną siłę, ale podczas starć i oni nie przebierają w środkach – tyle, że ich akcje są bardziej finezyjne.

W trybie pojedynczego gracza (istnieje oczywiście i multiplayer), do dyspozycji masz dwie kampanie przedstawiające ten sam konflikt z punktu widzenia obu rywalizujących ras. Misje rozgrywają się na obszarach idealnie dobranych pod względem wielkości. Nie rażą one klaustrofobicznym ściskiem niewidzialnych „ścian", ani nie wymagają wielu godzin lotu w celu odnalezienia wrogiej bazy. W momencie, gdy zaczyna się gra, natychmiast ogarnie Cię posępny klimat galaktycznej wojny. Ów klimat budują zarówno przekazy radiowe z dowództwa, jak i cut scenki.

Twórcy **O.R.B.** opracowali niezły system obsługi, będący modyfikacją tego znanego z ***Homeworlda***. Dzięki tak zwanej „aktywnej pauzie", dowodzenie nawet w wirze walki, nie stanowi wyzwania ponad ludzkie siły. Rozkazy wydawać możesz zarówno w trybie, nazwijmy to, „sztabowym" jak i „polowym". Otóż w każdym momencie możesz przełączyć widok z trójwymiarowego przedstawienia pola walki, na dwuwymiarową mapę – w obu trybach wydać można wszystkie komendy.

Ciekawe drzewo technologiczne i czytelność wymagań kolejnych wynalazków – to niewątpliwe zalety ekonomicznego aspektu rozgrywki. Z drugiej strony odkrywanie nowych technologii trwa według mnie zbyt krótko. Ot, kilkanaście sekund i nowy typ napędu już staje się standardem. Poza odkryciami naukowymi i budową nowych jednostek, musisz zabawić się w „HR managera", czyli alokować dostępny „potencjał ludzki" bądź do badań, bądź do służby we flocie.

Rozwój wymaga oczywiście surowców. W **O.R.B.** jedyne dostępne zasoby wydobywać można z niektórych asteroidów. Najpierw należy jednak odpowiednim statkiem badawczym odkryć takie złoże, potem wybudować tam kopalnię i w końcu zapewnić transport do głównej jednostki.

Istotą rozgrywki jest ogromnie widowiskowa walka, która wymaga pewnego taktycznego zmysłu. Regresem w stosunku do ***Homeworlda*** jest brak możliwości ustawiania formacji. Twórcy **O.R.B.** uniknęli jednak największej zmory bitew ***Homeworlda***. Pamiętam, że tam jedyną skuteczną taktyką było przejmowanie jednos-

1930 W efekcie długotrwałych badań zapoczątkowanych znacznie wcześniej przez astronoma P. Lowella doszło do odkrycia ostatniej planety Układu Słonecznego – Plutona. Ludzie zdawali sobie sprawę z konieczności istnienia tej planety, jednak dopiero intensywne badania teleskopowe mogły potwierdzić słuszność tego założenia.

1947 Jeśli wierzyć naocznym świadkom, wówczas doszło do pierwszego (w erze nowożytnej) oficjalnego spotkania dwóch cywilizacji kosmicznych. Wydarzenie miało miejsce w amerykańskim miasteczku Roswell w stanie Nowy Meksyk. Dzięki temu wydarzeniu można było rozwinąć ludzką technikę na tyle, że już dwadzieścia lat później nad Ziemią unosiły się liczne statki i sondy kosmiczne, a w gospodarstwach domowych pojawiły się kuchenki mikrofalowe.

1957 Pierwsza sonda ziemskiego pochodzenia, rosyjski Sputnik 1, zostaje wystrzelona na orbitę okołoziemską, rozpoczynając wielką akcję zaśmiecania kosmosu. W wyniku działań człowieka na orbicie do dzisiaj utworzył się już całkiem spory pas odpadków i niepotrzebnych części do statków kosmicznych poruszających się nad Ziemią. Wielokrotnie podczas misji stacji i promów kosmicznych obiekty te były trafiane przez małe, metalowe śmieci.

RESOURCE BASE

tek wroga. Każde starcie wyglądało zatem tak samo: związanie walką i wysłanie chmary korwet przechwytujących. W **O.R.B.** istnieje także możliwość przejmowania okrętów przeciwnika, ale nie stanowi ona wyłącznego klucza do sukcesu. Tak przy okazji, to akcja zdobywania obcych jednostek wygląda olśniewająco. Kiedy zobaczyłem ją po raz pierwszy, to oniemiałem z zachwytu. Specjalny okręt desantowy zbliża się do celu, odpala kapsułę abordażową, a z niej, w potężnym skafandrze, wyłania się wojak, wycina w poszyciu właz, dostaje się na pokład i po chwili uzyskuje kontrolę nad statkiem – a wszystko to cudownie dopieszczone graficznie.

Modele okrętów wykonano z wielką pieczołowitością. Na każdej jednostce widoczne jest logo, które można zresztą zmieniać. Co prawda z dysz pojazdów wydobywają się smugi ognia (co jest delikatnie problematyczne w próżni), a reflektory rozświetlają, nie wiedzieć dlaczego, kilka metrów przed jednostką – ale za to jak to wszystko wygląda! Po prostu znakomicie! Poza tym tła przekonują, iż kosmos nie jest czarny. Smugi asteroidów, refleksy świetlne i różnorodne planety – powodowały, że czasami zatrzymywałem grę, tylko po to, aby w spokoju obejrzeć otoczenie.

Pięknie wygląda sama walka. Falowe ataki idących w szyku myśliwców, potężne eksplozje, strumienie laserowe z dział niszczycieli, tworzą niezapomniane widowisko. Bezmyślne wysłanie do boju floty, zawsze skończy się porażką. Trzeba wybierać cele, koncentrować atak, wykonywać manewry pozorujące. Rasowy strateg znajdzie pole do popisu.

Na osobny akapit zasługuje udźwiękowienie. Posiadacze dobrych kart dźwiękowych i głośników, docenią swój sprzęt. Zarówno dynamicznie zmieniająca się muzyka, jak i odgłosy eksplozji, podrywają z fotela. Jedynym zastrzeżeniem jest brak radiowych przekazów z poszczególnych jednostek – według mnie taki dźwiękowy chaos bitewny, jeszcze poprawiłby klimat gry.

Podsumowując – wtórność pomysłu w moim przekonaniu w najmniejszym stopniu nie dezawuuje **O.R.B.**, bowiem znakomity koncept z ***Homeworlda*** został twórczo rozwinięty. Fakt, że pod pewnymi względami, gra ustępuje swemu kultowemu pierwowzorowi (np. elastyczność w formowaniu szyków), w sumie jednak muszę przyznać, że **O.R.B.** jest lepszy. Nie tylko w warstwie wizualnej, ale także jeśli chodzi o grywalność i wygodę obsługi interfejsu. Rzadko z takim przekonaniem, jak w przypadku **O.R.B.**, mogę polecić grę. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ trójwymiarowa grafika
+ wygodny interfejs
+ efektowny system walki

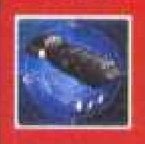
WADY:

– brak szyków
– niewielka ilość dużych okrętów

CZYM WARTO WALCZYĆ

Najbardziej imponującymi okrętami w armadach obu ras są duże okręty liniowe. Oto ich podstawowe typy.

MALUS



Carrier
Mieści pełen szwadron lekkich maszyn bojowych. Posiada magazyny torped i rakiet dla lekkich jednostek.

Destroyer
Posiada imponujące uzbrojenie, na które składają się cztery ulepszone plazmowe działa i jest chlubą floty Malus. Szwadron takich jednostek stanowi siłę, której nie można powstrzymać.

Assault Carrier
Siła ognia trzech destroyerów, załoga 2000 ludzi. W hangarach mieści dwa szwadrony lekkich jednostek. W założeniu niezwyciężona jednostka.

ALYSSIANIE

Victory
Łączy w sobie siłę ognia Righteous'a i logistyczne funkcje okrętów klasy Glory. Znakomita ruchoma baza bojowa.

Righteous
Niszczyciel, którego podstawowe uzbrojenie stanowią cztery działa jonowe PL-12. Podstawowa alyssyjska jednostka liniowa.

Glory
Lotniskowiec z zaawansowanymi systemami naprawy lekkich jednostek oraz olbrzymimi magazynami torped i rakiet. Dodatkowo solidnie uzbrojony.

Cena: —	Wersja polska —	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA	9

Wymagania minimalne: *Pentium 2 600, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 800, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Strategy First* **wydawca:** *Strategy First*
polski dystrybutor: – –

http://www.o-r-b.com

REWELACJA

1960 Rusza pierwszy program poszukiwania istot pozaziemskich, przeprowadzony przez amerykańskiego astronoma Fran-ka Drake'a. Program, pod nazwą Ozma, trwał dwa miesiące, przedmiotem badań były zaś dwie gwiazdy znajdujące się stosunkowo blisko Słońca (Tau Ceti oraz Epsilon Eridani). Pomimo wysiłków naukowca, nie udało mu się znaleźć śladów inteligencji pozaziemskiej.

1961 Jurij Gagarin jako pierwszy (albo, jeśli wierzyć w historię Gilgamesza, drugi) człowiek znajduje się w przestrzeni kosmicznej. Na pokładzie statku kosmicznego Wostok 1 okrąża Ziemię w ciągu godziny i 48 minut. Za ten wyczyn Gagarin został odznaczony orderem Bohaterów Związku Radzieckiego. Jego imieniem uhonorowano Wojskową Akademię Lotniczą w Moskwie oraz krater na Księżycu.

1969 Kolejny wielki krok milowy w kierunku podboju kosmosu. Na powierzchni Księżyca po raz pierwszy ląduje załoga złożona z żywych ludzi. Amerykański statek Apollo 11 z trzema astronautami na pokładzie rozłączył się z lądownikiem Eagle 5, który osiadł na powierzchni naszego satelity. Wiele osób do dziś nie wierzy w prawdziwość tego lotu, a pewni złośliwcy nominowali nawet jego uczestników do Oscara – w kategorii najlepszy aktor.

UNKNOWN ENEMY

Wing Commander przez prawie dziesięć lat królował niepodzielnie w swoim gatunku, oferując za każdym razem wyjątkowe doznania za sterami kosmicznego myśliwca. Nie należy się zatem dziwić, iż cała seria szybko zyskała grono wiernych fanów, których entuzjazm dla cyklu pomimo upływu lat nie zmalał. Cóż jednak począć, gdy producent, tj. firma Origin Systems, zarzuca projekt i nie zamierza go kontynuować? Okazuje się, że dla prawdziwych miłośników gry nie ma rzeczy niemożliwych. Zgrana grupa entuzjastów przez blisko dwa lata przygotowywała własną kampanię opartą na „silniku" ostatniego wydawnictwa _Origin_, tj. _Wing Commander: Secret Operations_, teraz zaś ujrzała ona światło dzienne. Jej tytuł to Unknown Enemy.

Piotr Bilski

Kampania złożona jest z jedenastu misji, przy czym należy podkreślić, iż są to zadania stosunkowo długie i skomplikowane (oraz, co równie istotne, nieliniowe). Od razu rzuca się w oczy poziom trudności. Poprzeczka została ustawiona na tyle wysoko, że nawet weterani sagi będą mieli kłopoty z ukończeniem choćby pierwszego zadania. Wydaje się zatem, iż pierwszy fanowski dodatek do _Wing Commandera_ jest przeznaczony głównie dla osób, które grały we wszystkie części i czują się w świecie stworzonym przez braci Roberts znakomicie. Nie oznacza to oczywiście, że nowicjusze nie mogą zasiąść za sterami futurystycznych maszyn, po prostu dla nich zabawa będzie jeszcze większym wyzwaniem.

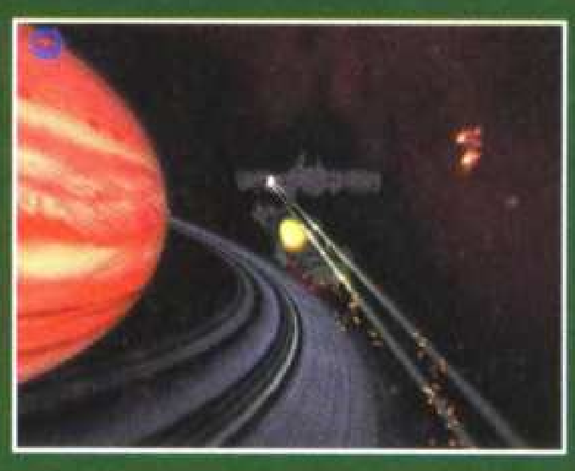
Warto zauważyć, iż **Unknown Enemy** jest swego rodzaju podsumowaniem całej historii cyklu. Znajdziemy tu zatem modele statków kosmicznych, które przewijały się przez całą sagę, pojawiając się w konkretnych częściach i biorąc udział w walkach. Pomimo iż „silnik" programu ma już ponad cztery lata, jest on wciąż bardzo atrakcyjny wizualnie, szczególnie kiedy ukazuje wszystkie swoje możliwości. Mamy tu zatem wybór rozdzielczości nawet do trybu 1024x768 (oryginalny program działał tylko w 640x480), w kosmosie lata kilkanaście rodzajów pojazdów przeniesionych z poprzednich części przez autorów (zaimportowanych lub stworzonych od podstaw), najwięcej jednak inwencji włożono w projektowanie misji. Jak już wspomniałem, są one dość złożone, a wymagają od grającego znakomitych umiejętnoś-

NOWE GWIAZDY NA HORYZONCIE

Końcówka roku 2002 i cały następny zapowiadają się całkiem nieźle, jeśli chodzi o gry poświęcone tematyce kosmicznej, niewykluczone nawet, że oczekiwać możemy swoistego renesansu tego gatunku. Nie cała nadzieja zatem stracona, jak czarno wieszczy autor Raportu specjalnego, i być może rasa graczy nie raz sięgnie jeszcze gwiazd.

Prezentujemy zatem tytuły, które mogą stać się przebojami roku 2003 – na skalę galaktyczną. W przypadku części z nich widzieliśmy już wersje beta i wyglądały one bardzo interesująco. Jednak czy producenci tych gier dotrzymają wszystkich wspaniałych składanych obietnic – czas pokaże.

Freelancer



Freelancer to gra, na którą miłośnicy SF czekają od lat. Swego czasu było sporo szumu, gdy firma **Digital Anvil**, wówczas jeszcze samodzielna – ogłosiła, iż rozpoczyna prace nad kosmiczną symulacją w stylu _Frontier_. Od tamtej pory minęło mnóstwo czasu, a o grze niemal już zapomniano. Szczęśliwie, podczas tegorocznych targów E3 w Los Angeles Microsoft, który kupił firmę Digital Anvil, zaprezentował działającą wersję **Freelencera**, która zrobiła olbrzymie wrażenie. Program ten łączy w sobie elementy symulacji i gry przygodowej, a jego akcja toczyć ma się w niesłychanie rozbudowanym świecie, czy raczej wszechświecie. Masz pełną swobodę wyboru, gdzie lecieć, co robić, z kim i czym handlować. Możesz być piratem, łowcą nagród, handlowcem, czy nawet odkrywcą nieznanych rejonów kosmosu. Wszystko to ukazane jest w oszałamiającej grafice 3D, zaś walka w kosmosie – jedna z głównych atrakcji gry – będzie wyjątkowo prosta i intuicyjna, choć zarazem niezwykle wciągająca i stwarzająca niezłe możliwości taktyczne. Data premiery gry ustalona została na marzec 2003 roku.

1973 Wyrusza pierwsza bezzałogowa wyprawa międzygwiezdna. Na pokładzie sond Pioneer 10 i Pioneer 11 umieszczone zostają informacje dla ewentualnych cywilizacji pozaziemskich, które mogłyby odebrać przekaz przenoszony przez statki. Podobny eksperyment przeprowadzono cztery lata później na pokładzie sond Voyager 1 i Voyager 2. Wszystkie te pojazdy przede wszystkim miały dostarczyć informacji na temat innych planet Układu Słonecznego, potem zaś opuścić go i udać się w głęboką przestrzeń międzygwiezdną. W chwili obecnej wszystkie powinny już znajdować się poza orbitą Plutona.

1976 Pierwsza udana wyprawa na inną planetę. Sondy Viking 1 i Viking 2 rok wcześniej startują z Ziemi i po bezpiecznej podróży przez próżnię wchodzą na orbitę Marsa, a następnie osiadają na jego powierzchni. Obie sondy najpierw fotografowały planetę z kosmosu, dokonały pomiarów kartograficznych, by wreszcie pobrać próbki skalne z powierzchni. Jednym z priorytetów misji była weryfikacja hipotezy o istnieniu życia na Marsie. Według osób zbliżonych do amerykańskich kół rządowych, wyprawa zakończyła się całkowitym sukcesem, został nawiązany kontakt z obcą cywilizacją. Jeśli tak, to istnienie naszej redakcji jest następstwem tego wydarzenia.

ci pilotażu i szybkiego refleksu podczas eskorty konwojów, obrony baz i dużych statków, wreszcie ataków na nieprzyjacielskie cele. Co ciekawsze, czasami wszystkie te czynności trzeba wykonywać w ramach jednej misji.

Podsumowując, bez względu na to, czy jest się miłośnikiem cyklu, czy tylko umiarkowanym zwolennikiem, należy zapoznać się z **Unknown Enemy**. Po kilku dniach spędzonych z tym dodatkiem, mogę stanowczo stwierdzić: ***Wing Commander*** nie umarł. Żyje i ma się znakomicie. Jak może zresztą być inaczej, skoro ma takich fanów. Kampanię można pobrać z oficjalnej strony: http://unknownenemy.solsector.com

UWAGA! należy instalować ją w tym samym katalogu, co ***Secret Ops***.

Podstawowym problemem była komunikacja

Z Jakubem Majewskim, współtwórcą kampanii Unknown Enemy, rozmawia Piotr Bilski.

Najpierw obowiązkowe gratulacje. To pierwszy i jednocześnie bardzo udany nieoficjalny dodatek do *Prophecy*. Muszę jednak zadać dyżurne pytanie w takiej sytuacji: dlaczego właśnie *Wing Commander*?

Wszyscy, którzy pracowali przy tym projekcie, robili to przede wszystkim dlatego, że uwielbiają serię, a właściwie świat, czy też wszechświat *Wing Commandera*. Kampania była tworzona na bazie *Secret Ops*, który został udostępniony za darmo przez internet.

Druga sprawa to poziom trudności, mnogość przeciwników itp. Po kilku dniach grania jestem dość zaniepokojony skomplikowaniem misji. Czy to naprawdę musiało być takie trudne?

Wysoki poziom trudności i skomplikowania misji jest celowy. Kiedy *Secret Ops* zostało wydane, wielu graczy narzekało na to, że misje są zbyt łatwe i że właściwie polegają na dokładnie tym samym – poleć tam, zabij przeciwników itd. Tak więc chcieliśmy stworzyć kampanię, która byłaby rzeczywiście trudna nawet dla graczy, którzy nie mieli problemów z *SO*. Kiedy opracowywaliśmy misje, jednym z celów była „nietypowość" każdej z nich. W każdej powinno dziać się albo coś niespodziewanego albo niezwykłego.

Jak wyglądała współpraca tak dużego zespołu twórców na odległość?

Niełatwo. Podstawowym problemem była komunikacja. Jesteśmy rozrzuceni po czterech kontynentach, więc strefy czasowe powodowały sporo problemów. Druga sprawa, to przekazywanie rezultatów, nowych wersji zmodyfikowanych plików i tak dalej.

Z tego, co wiem, wykonanie projektu trwało dwa lata, jednak tak naprawdę jest on starszy. Powiedz coś o jego historii.

Rzeczywiście, oryginalnie projekt zaczął się w połowie roku 1999. Ostatecznie jednak wszystko upadło kilka miesięcy później, niektórzy członkowie załogi poznikali, inni po prostu nie mieli czasu. W połowie tego samego roku Alex Barnfield, który prowadził projekt od samego początku, postanowił spróbować od nowa, z prostszą fabułą i mniejszą ilością misji. Ja dołączyłem do projektu z początku, aby opracować fabułę i pomóc przy projektowaniu zadań (przynajmniej na papierze – nie spodziewałem się wtedy, że sam będę musiał je programować). Od tego czasu praca nie ustawała aż do października 2002.

Kim są twórcy Unknown Enemy? Czym zajmujecie się na co dzień? No i najważniejsze, kiedy następna część?

Większość z nas to studenci, chociaż są również osoby pracujące, ale nie w branży gier komputerowych. Co niektórzy mają ambicje, żeby po skończeniu studiów zająć się tworzeniem gier profesjonalnie, ale w tej chwili jest to tylko hobby. Są wśród nas Brazylijczycy, Kanadyjczycy, Niemcy, Anglicy, Amerykanie, jak również po jednym przedstawicielu Portugalii, Austrii, Australii i Polski.

Uważam, że to naprawdę fantastyczna drużyna. W tej chwili jeszcze nie pracujemy poważnie nad drugą częścią. Po dwóch i pół roku pracy wszyscy potrzebujemy trochę odpoczynku. Myślę, że już za dwa, czy trzy miesiące zaczniemy pracować nad kontynuacją – a jak dużo czasu ona zajmie... zobaczymy. ❐

Imperium Galactica 3

Miłośnicy strategii z pewnością pamiętają cykl ***Imperium Galactica***, a zwłaszcza jego doskonałą drugą część, zatytułowaną ***Alliance***. W pierwszym kwartale 2003 roku można oczekiwać premiery trzeciej części gry, która podobnie jak poprzednicy, oferować ma zalety strategicznej rozgrywki połączone z doskonałą, trójwymiarową grafiką. Akcja **Imperium Galactica 3** rozpoczyna się w 2100 roku, kiedy to tajemnicza rasa obcych opanowuje Ziemię, która w tym czasie uzależniona jest w dużym stopniu od komputerów. Uciec cybernetycznej zagładzie udaje się tylko nielicznej grupie żołnierzy i odkrywców. To oni muszą poprowadzić walkę o wolność. **Imperium Galactica 3** oferować ma co prawda tylko jedną kampanię dla pojedynczego gracza (trybu multipalyer nie przewidziano), za to rozgrywać ma się w niej aż sześć niezależnych wątków. Od podstaw stworzono zupełnie nowe drzewo technologiczne, jak również wprowadzono możliwość projektowania własnych pojazdów kosmicznych. Gracz będzie musiał się zająć nie tylko dowodzeniem w trakcie bitew ale także rozwojem własnych kolonii oraz badań naukowych.

Master of Orion 3

Master of Orion to klasyka strategicznych gier turowych. Podobnie jak dwie poprzednie części cyklu, także **MoO 3** nakłada na Ciebie obowiązek poprowadzenia wybranej rasy do roli władcy galaktyki. Zasadnicza różnica polega na sposobie gry. Twoje imperium może urosnąć do takich rozmiarów, iż nie będziesz w stanie kontrolować wszystkich swoich planet, flot, badań naukowych, i innych aspektów życia państwa. Potrzebni będą Ci do tego zdolni administratorzy, którzy sami zajmą się masą drobnych spraw. Co więcej, w **MoO 3** jesteś zmuszony do dzielenia się władzą, gdyż w grze pojawił się nowy czynnik – tak zwany Imperial Focus, od którego ilości uzależniona jest możliwość osobistego ingerowania w różne sprawy w kolejnych turach gry. **Master of Orion 3** miało ukazać się jeszcze przed świętami, jednak odkryty w ostatniej chwili bug w trybie multipalyer pokrzyżował te plany.

1977 Radioteleskop w obserwatorium radioastronomicznym Uniwersytetu Stanu Ohio, zwany pieszczotliwie „Wielkim Uchem" w ramach programu SETI odbiera pierwszy sygnał mogący pochodzić od cywilizacji pozaziemskiej. Odebrana sekwencja spełniała wszystkie wymagania stawiane kandydatom do tytułu „pierwsza transmisja od Obcych": miała wąskie pasmo, była bardzo silna, poruszała się wraz z gwiazdami, co dowodziło jej proweniencji. Sygnał został nazwany „Wow!", na pamiątkę reakcji profesora Jerry'ego Ehmana, który pierwszy zauważył zarejestrowany przebieg. Jest to również wyraz stosunku zwolenników programu SETI wobec jego przeciwników.

1981 W wyniku inicjatywy NASA w powietrze (a następnie w przestrzeń kosmiczną) wzbija się pierwszy amerykański prom kosmiczny Columbia. Lot trwał trzy dni i zakończył się całkowitym sukcesem. Od tej chwili Stany Zjednoczone wybudowały jeszcze pięć wahadłowców (z których jeden, Challenger, uległ zniszczeniu 4 minuty po stracie w 1986 roku). Rosjanie wybudowali tylko jeden taki statek, Buran, jednak nie miał on na koncie znaczących sukcesów. Ogólnie zatem, w tym jakże kosmicznym elemencie „zimnej wojny", przewaga była po stronie Stanów Zjednoczonych i chyba, uwzględniając kryzys w Rosji, już nic się nie zmieni.

CZARNA DZIURA W WIRTUALNYM WSZECHŚWIECIE

Źle się dzieje w grach kosmicznych

RAPORT SPECJALNY

Miłośnicy gier komputerowych, których akcja została umiejscowiona w kosmosie, nigdy nie byli specjalnie przez producentów rozpieszczani. Tematyka science fiction, z którą programiści flirtują nad wyraz często, jedynie sporadycznie przeradza się w opowieść z gatunku space opery. Okazuje się, że z czasem zamiast poprawiać swój wizerunek, gry kosmiczne praktycznie przestały istnieć, zaś współczesne produkcje mają ze swymi znakomitymi poprzednikami niewiele wspólnego. Na naszych oczach ginie jeden z najciekawszych przedstawicieli elektronicznej rozrywki! Swoista zapaść kosmicznych gier komputerowych jest faktem, który łatwo dostrzec, jednak niekoniecznie łatwo wyjaśnić. Spróbujmy przyjrzeć się im bliżej i postawić diagnozę.

Piotr Bilski

Niewykorzystana szansa

Jeszcze kilka lat temu wydawało się, że gry kosmiczne staną się ścisłą czołówką przemysłu rozrywkowego, przynosząc ich twórcom rekordowe zyski. Otoczka tajemniczości towarzysząca każdej wyprawie eksploracyjnej, ekscytujące spotkania z innymi rasami, wielkie galaktyczne wojny... Należy od razu zauważyć, gdzie znajduje się pierwowzór takich produkcji, które będąc nowatorskimi w świecie gier, nie pojawiły się przecież znikąd. Rozkwit gatunku literackiego, zwanego dziś space operą przypada na lata pięćdziesiąte i sześćdziesiąte dwudziestego wieku, kiedy to ludzkość zachłyśnięta własnymi możliwościami już snuła plany podboju układu słonecznego, a w następnej kolejności innych systemów. Na kartach niezliczonych powieści roiło się zatem od pokaźnych flot, bitew i zdarzeń o monumentalnym znaczeniu (że wspomnę tylko „Gwiazdy moim przeznaczeniem", „Gateway: brama do gwiazd", czy cykl „Fundacja"). Następnie nadszedł czas kina fantastycznego, które wprowadziły do pojęcia space opera nową jakość, głównie za sprawą George'a Lucasa i jego Gwiezdnej Trylogii. Paradoksalnie, właśnie ona wyrządziła gatunkowi największe szkody, o czym można przekonać się obecnie. Historie osadzone w kosmosie obarczone są wieloma potencjalnymi niebezpieczeństwami natury logicznej, co jest zresztą chętnie wytykane przez krytyków (sam Stanisław Lem uznał „Gwiezdne wojny" za film wyjątkowo głupi, bo nie liczący się w ogóle z prawami fizyki, podobnego zdania jest Jack Haldeman, autor słynnej „Wiecznej wojny"). Oznacza to, że przed twórcami gier kosmicznych stawia się bardzo poważne zadania, z których nie zawsze potrafią wywiązać się zadowalająco. Na ogół bowiem poza opracowaną główną koncepcją nie ma w takich programach niczego nowatorskiego. Tendencja pogłębia się z czasem i obecnie nie ma właściwie produkcji, która pokazywałaby coś innego, niż wszystkie inne. Cóż bowiem wynika z faktu posiadania floty na orbicie jakiejś planety? Samo prowadzenie kampanii nie zastąpi przemyślanego scenariusza. Jak w każdej opowieści potrzebne są jeszcze dodatkowe bodźce zachęcające do zagłębienia się w przedstawiony świat.

Kiepska powtórka z rozrywki

Pierwszą przyczyną porażki gier kosmicznych jest niebezpieczne podłoże, na którym bazują. Zawieszenie niewiary, tak potrzebne, by móc zaakceptować proponowaną historię jakoś tu nie działa. Weźmy np. *X – Beyond the Frontier*, w którym główny bohater wykopany na drugi kraniec kosmosu błyskawicznie przechodzi nad tym do porządku dziennego i rzuca

1986 Flota sześciu statków kosmicznych znalazła się w pobliżu komety Halleya, dzięki czemu możliwa stała się jej dokładna obserwacja. W ciągu trzech tygodni grupa pojazdów przeleciała w pobliżu jądra komety w odległości nawet 600 kilometrów. Statki reprezentowane były przez Związek Radziecki (WEGA 1 i WEGA 2), Japonię (Sakigake i Suisei) oraz Europejską Agencję Kosmiczną (Międzynarodowy Badacz Komet (ICE) oraz Giotto). Dzięki powodzeniu misji ludzkość dowiedziała się więcej na temat plazmowego warkocza komety oraz charakteru jej atmosfery (składającej się z zamrożonej plazmy i pyłu).

1990 Na orbicie okołoziemskiej wahadłowiec Discovery umieszcza najsłynniejszy teleskop w historii ludzkości – teleskop Hubble'a. Ten trzynastometrowy kolos o wadze prawie dwunastu ton został tak nazwany na cześć amerykańskiego astronoma Edwina Hubble'a, znanego badacza galaktyk. Do zadań teleskopu należy właśnie obserwacja dalekiego kosmosu, jego pracy zawdzięczamy wiele niesamowitych zdjęć nieba, dzięki którym zdołaliśmy odkryć iloma wspaniałymi kolorami lśni kosmos, jeżeli tylko właściwie się podejdzie do jego fotografowania. Ktoś, kto jeszcze nie widział obrazów mgławic przesłanych z Hubble'a, powinien nadrobić te zaległości jak najszybciej.

się w wir operacji handlowych z poszczególnymi rasami. Prawdziwy obywatel galaktyki, chciałoby się rzec, gdyby nie niesmak, jaki pozostawia przeświadczenie autorów, iż z każdym Obcym można się dogadać przy pomocy elektronicznego translatora. To samo dotyczy szczegółów technicznych, takich jak (ignorowane dzisiaj) dźwięki słyszane w próżni, zupełnie nierealistyczne pomysły na podróże międzygwiezdne (warto przeciwstawić robacze dziury, które budziły tyle emocji w czasach Frontiera, metodzie „przyspieszamy i hop!", z której obecnie się na ogół korzysta), czy wreszcie uproszczone do granic absurdu metody komunikacji z innymi rasami, które przecież mogłyby być diametralnie różne od nas (Stanisław Lem w swoich powieściach „Solaris", czy „Fiasko", udowadnia, że porozumienie się z nimi może w ogóle nie być możliwe).

Istnieją również inne przyczyny. Jedną z nich jest niewątpliwie schematyczność, którą przejawiają wszyscy niemal twórcy piszący programy z omawianej dziedziny. Fantastyka naukowa jest potencjalnie bardzo nośnym medium – tutaj (nad czym boleję) w ogóle nie wykorzystanym. Zauważmy, że wszystkie produkcje z ostatnich kilku lat oferują właściwie dwa możliwe schematy. Pierwszy to strategia, w której dowodzi się siłami jednej z dostępnych ras. Mamy zatem wojnę totalną przy użyciu wszystkich możliwych środków, kosmos zaś jest jedynie bladym tłem działań wojennych, które zresztą pozostaje całkowicie niezauważone. Z drugiej strony oferowane są symulatory statku kosmicznego. Ich piloci biorą udział w wojnach albo też – bardzo zresztą rzadko – prowadzą handel w portach orbitalnych, broniąc swego dobytku przed piratami. Oba schematy zostały już dostatecznie wyeksploatowane, zaś najboleśniejszy jest fakt, iż poza kilkoma wyjątkami żadna grupa nie prezentuje pozycji znaczących. W chwili obecnej na polu bitwy zostały tylko najbardziej liczące się serie, które z czasem upodabniają się jedna do drugiej. Weźmy na przykład *Imperium Galactica* i *Master of Orion*. O ile pierwsze części obu cyklów charakteryzowały się jeszcze pewnymi odrębnościami (za co zresztą są do dzisiaj cenione – patrz *Reunion*), o tyle obecnie trudno odróżnić jedną od drugiej. Tak naprawdę kosmos jest tylko pretekstem, aby przedstawić opowieść zupełnie nie kosmiczną, która równie dobrze (po zmianie rekwizytorium) pasowałaby choćby do czasów średniowiecznych.

Ta sama tendencja nie ominęła, niestety, również symulatorów. Odwołują się one do dobrych wzorców odważnego pilota myśliwca, jednak w większości przypadków poza strzelaniem – nie oferując nic interesującego. Oczywiście, *Wing Commander* stanowi chlubny wyjątek, cóż jednak z tego, skoro jego twórcy nie zamierzają kontynuować historii? O ile symulacyjne gry wojenne, takie jak Freespace, czy Star Lancer można jeszcze jakoś zaakceptować (ze względu właśnie na podobieństwo z *Wing Commanderem* czy *X-Wingiem*), o tyle całkowicie niezrozumiałe są cele przyświecające programistom tworzącym gry handlowe. *X-Beyond the Frontier*, czy *Tachyon: The Fringe* bezskutecznie usiłują dorównać cyklowi *Privateer*. Dlaczego bezskutecznie? Bo tak naprawdę wszystkie oferują dokładnie to samo: walkę w kosmosie z bandytami, rozbudowę własnego pojazdu, ewentualnie handel oraz kilka innych atrakcji. Co gorsza, także nowe produkcje, takie jak *Earth And Beyond*, stanowią jedynie bladą kalkę wcześniejszych dokonań, których prekursorem było starożytne *Elite*. Jego siłę stanowiła wówczas właśnie świeżość, możliwość podróżowania po obcym, i przez to pociągającym wszechświecie. Co jednak było dobre piętnaście lat temu, nie musi być takie tylko dlatego, że zmieniono wygląd programu.

Naśladownictwo zawsze jest zajęciem ryzykownym, bo chcąc odnieść sukces należałoby poważnie przemyśleć plan opowieści, nie zaś skupiać się na szczegółach technicznych. W przypadku współczesnych klonów dzieła Davida Brabena nie ma się w ogóle wrażenia osobistego zaangażowania, bo i bohaterowie nie są w ogóle przedstawiani. Znakomitym dowodem na to, że można byłoby w pogrążony w marazmie gatunek tchnąć trochę życia, jest przecież *Aquanox* (choć sceneria zupełnie inna, sposób prowadzenia opowieści jest bardzo zbliżony do niedoścignionego wzorca – *Wing Commandera*).

Zmierzch dawnej ery

Czy to znaczy, że gracze samorzutnie odrzucili gatunek uznawszy go za nieudany? Ależ nie, winę ponoszą również firmy programistyczne, które z sobie tylko znanych powodów rezygnują z kontynuowania najlepszych serii należących do gatunku. Przykładem mogą służyć cykle *X-Wing* oraz *Wing Commander*. W pierwszym przypadku zadecydowały względy marketingowe, LucasArts wolał bowiem zarabiać na nowych (przeważnie słabych) grach związanych z nową trylogią (póki co, dwuczęściową), tworzenie zaś kolejnych części *X-Winga* mogłoby natrętnie ukazywać przepaść dzielącą koncepcyjnie części powstałe przed dziesięciu laty od najnowszych wyrobów Lu-

1992 Wiekopomnego odkrycia dokonuje polski astronom Aleksander Wolszczan, obecnie dyrektor Centrum Astronomicznego Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Odkrywa on mianowicie pierwszy pozaziemski układ planetarny, stosując metodę obserwacji przy pomocy teleskopu optycznego. Układ ten znajduje się 1500 lat świetlnych od Ziemi i zawiera trzy planety typu jowiszowego. Został oznaczony nazwą kodową PSR B1257+12. Do chwili obecnej odkryto już około 320 planet, przy czym obecne możliwości przyrządów pomiarowych (wykorzystujące metodę analizy widmowej) pozwalają wyłącznie na odkrywanie planet wielkości Jowisza. Za swoje dokonanie Wolszczan został niedawno uznany jednym z dwudziestu pięciu największych odkrywców wszech czasów.

1998 Rakieta nośna Proton umieszcza na orbicie pierwszy moduł planowanej międzynarodowej stacji kosmicznej Alfa. Jest to projekt szesnastu krajów (m.in. USA, Brazylii, Francji, Rosji i Szwecji), po raz pierwszy współdziałających w kosmosie na taką skalę. Zakończenie budowy stacji planowane jest na rok 2006, kiedy to zostanie oddany do użytku ostatni moduł. Do jej zadań będą należeć m.in. projekty badawcze przeprowadzane w warunkach kosmicznych. ❐

casa. Nota bene siłą *X-Winga* była nie tylko kontynuacja wątków znanych z filmu, ale również znakomicie rozwiązany model walk kosmicznych, nigdy już później nie powtórzony (*Wing Commander* był pod tym względem słabszy, jednak nadrabiał bardziej złożoną i przemyślaną fabułą). W przypadku produkcji Originu przyczyn jest więcej, główny pomysłodawca, Chris Roberts odszedł bowiem z firmy, najpierw pod przyjazne skrzydła Microsoftu, potem zaś postanowił poświęcić się przemysłowi filmowemu. Tak oto najsłynniejsza saga w dziejach gier komputerowych pozostała sierotą, obecne zaś kierownictwo Originu nie jest zainteresowane wydawaniem milionów dolarów na produkcję z udziałem aktorów. Niestety, tam, gdzie zaczyna się myśleć w kategoriach zysku finansowego, kończy się romantyczna przygoda.

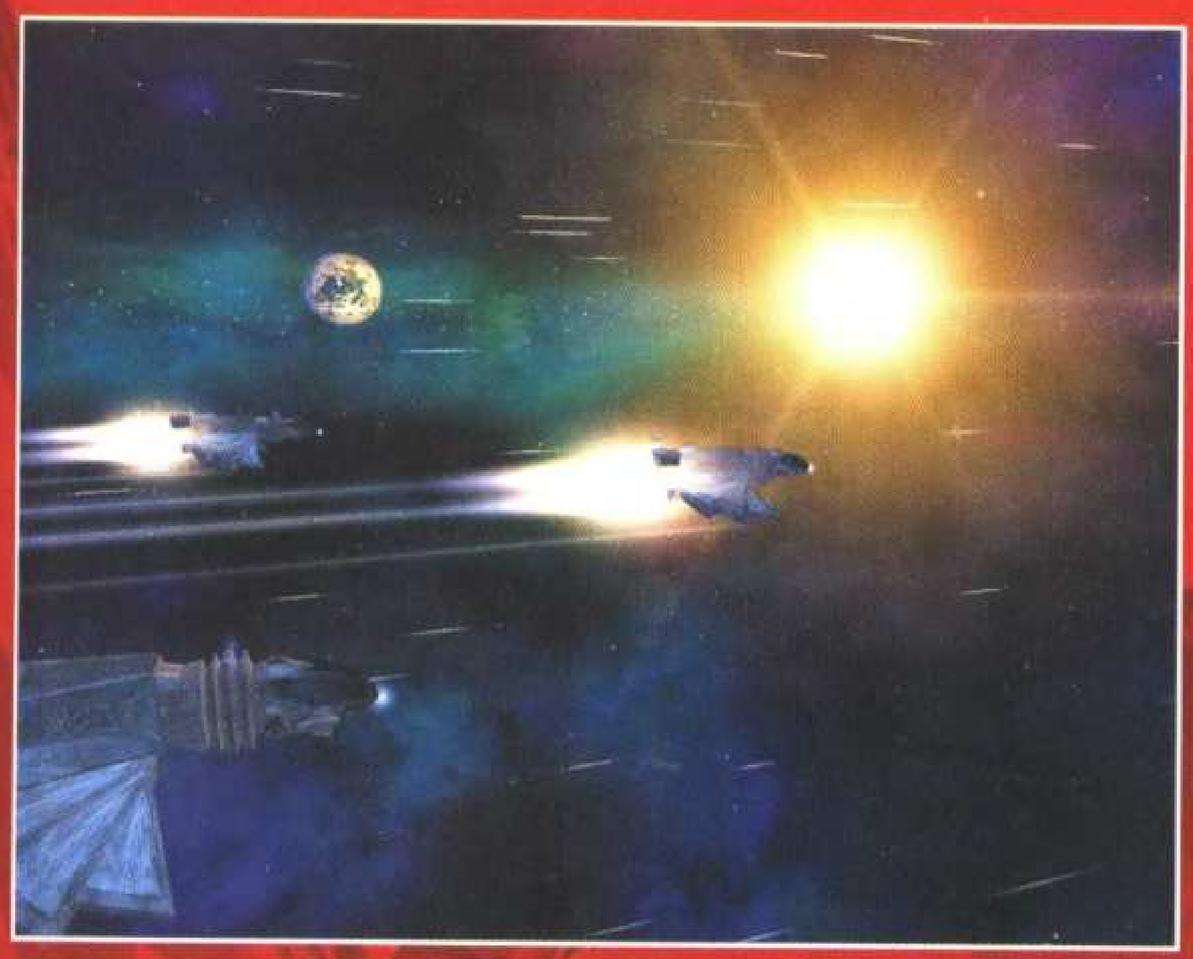
Uważni obserwatorzy rynku rozrywki komputerowej dostrzegają bez trudu, iż gier z opisywanej dziedziny nigdy nie było zbyt wiele, teraz jednak liczba nowych produkcji jest zatrważająco mała (szczególnie, jeśli odrzucimy produkcje będące w istocie prostymi strzelankami). W dodatku modne stały się pewne irytujące rozwiązania, które niejako obowiązkowo muszą znaleźć się w każdej produkcji, czasem zresztą zupełnie niepotrzebnie. Jak wiadomo możliwości współczesnych kart graficznych są zadziwiające, co programiści wykorzystują, tworząc wszechświat kolorowy jak dziecięcy obrazek. Warto zauważyć, iż kosmos ukazywany w kinie zawsze jest czarny, nie dlatego, że producenci kinematograficzni nie mogą sobie pozwolić na zakup farby, lecz dlatego, że on naprawdę taki jest! Gry kosmiczne zaś powoli, lecz sukcesywnie oddalają się od rzeczywistości, nawet tej umownej. To samo dotyczy modelu lotu statków, sposobu sterowania, czy nawet kształtów pojazdów umieszczanych w programie.

Obcy jak ludzie

Gatunek space opera to nie tylko podróże kosmiczne najbardziej wymyślnymi pojazdami. To również spotkania z przedstawicielami innych ras, czy to pokojowo nastawionymi sąsiadami, czy też wojowniczymi łupieżcami. Zdaje się, że pod tym względem wyobraźnia autorów dawno już natrafiła na granice możliwości. Generalnie mamy zatem do czynienia z rasami przyjaznymi (Bentusi w *Homeworld*, Protossi w *Starcrafcie*, Cellareanie z *Conquest: Frontier Wars*) lub wojowniczymi (Zergowie, Kilrathi (*Wing Commander*), Mantis (*Conquest – Wojny Pogranicza*), Borgowie). Ludzie awansem stoją po stronie dobra, choć ich dotychczasowa działalność powinna chyba wpłynąć nieco na ten układ sił. Abstrahując od poszczególnych gatunków nie można także nie zauważyć, iż tak istotny moment spotkania braci w rozumie gry całkowicie spłaszczają i trywializują. Czy to wróg, czy przyjaciel, rozmawia się z nim jak z sąsiadem zza płotu, co dodatkowo zabija klimat niemal każdej kosmicznej opowieści. Jako wzorzec prawidłowego rozegrania napięcia towarzyszącego spotkaniu z obcymi, zaproponowałbym tutaj *Privateera*, w którym bohater nieoczekiwanie natyka się na Stelteków, starożytną rasę, o której nic nie wiadomo poza tym, że kiedyś rządziła galaktyką i któregoś dnia po prostu odeszła. Ponieważ nie ujawnia się żadnych szczegółów na jej temat, do dzisiaj budzi kontrowersje wśród znawców tematu. W pozostałych produkcjach gwiezdni przybysze są jedynie pionkami, nie wzbudzającymi od dawna żadnych emocji. Oznacza to, że (niestety!) gry kosmiczne spowszedniały, do czego przyczynili się zarówno twórcy, jak i odbiorcy, akceptujący istniejący stan rzeczy. Nie wygląda zaś na to, aby ktoś chciał gatunek zreformować.

Produkcja taśmowa

Narzekając na niewielkie zainteresowanie grami kosmicznymi nie należy zapominać, że to polityka niektórych firm walnie przyczyniła się do zwiększenia rezerwy, jaką grafocze darzą każdy nowy produkt. Tak delikatny gatunek, jak space opera wymaga odpowiedniego podejścia – odbiorca musi być wciąż zaskakiwany, w przeciwnym wypadku całe przedsięwzięcie nie ma żadnego sensu. Niestety, wystarczy spojrzeć na całe serie związane z serialem Star Trek oraz nową trylogią Gwiezdnych Wojen, by zrozumieć, jak niewłaściwie zostały wykorzystane te nośne skądinąd tematy. Machina produkcyjna zabiła wszystko, co mogło być potencjalnie interesującego w programach opartych na wymienionych dziełach. Warto uświadomić sobie, jak duży ładunek romantyzmu towarzyszył pierwszej serii Star Trek, którą wyświetlano trzydzieści lat temu w Stanach Zjednoczonych. Wówczas eksploracja nieznanego kosmosu była wyzwaniem tylko dla odważnych. Dzisiaj, jeśli wierzyć grom komputerowym, jest to spacer po nieco zaśmieconym, jednak z pewnością niezbyt zaskakującym terytorium. Jest to oczywiście również odbicie współczesnych nastrojów ludzkości, która nie widzi w podboju kosmosu żadnych korzyści, a bez tego w dobie szalejącego kapitalizmu ani rusz. Space opera zebrała już zasłużone cięgi ze wszystkich możliwych stron, gry komputerowe zaś wcale nie poprawiły jej nadwątlonego wizerunku. Nie ma się zatem co dziwić, że niektórzy producenci po prostu zrezygnowali z produkcji swoich tytułów i zajęli się czymś mniej wymagającym (najbardziej znanymi ofiarami takiej polityki są jak dotąd *Babylon 5* na podstawie serialu oraz *Wing Commander* VI). Nie wiadomo także, co czeka jedyną w miarę nowatorską serię kosmiczną, mianowicie *Homeworld*. W takiej sytuacji kolejne tytuły należące do gatunku stanowią tylko próbę odwleczenia nieuniknionego – całkowitej śmierci gatunku.



Fantastyka niefantastyczna

Maciej Parowski, redaktor naczelny miesięcznika „Nowa Fantastyka" powiedział kiedyś, że opowiadanie zalicza się do gatunku science fiction tylko wtedy, gdy zawiera elementy fantastyczne niezbędne do snucia opowieści. Okazuje się, że gry kosmiczne takiej właściwości na ogół nie posiadają. Już *Star General* udowodnił tą właściwość, przenosząc niemal w całości schemat bitwy naziemnej w kosmos przy drobnej zmianie scenerii. Kolejne tytuły poza sztafażem SF nie oferują właściwie nic miłośnikom galaktycznych wojaży. Najbardziej wyrazisty przykład stanowi *Star Lancer*, w którym wojna toczy się pomiędzy krajami demokratycznymi a Rosją. Jest to dość prostackie przeniesienie konfliktu Stany Zjednoczone kontra ZSRR w czasie i przestrzeni, nie zmienia jednak w ogóle jego istoty. Po co zatem przenosić akcję do Układu Słonecznego, jeśli powierzchnia i niebo nad Ziemią byłyby całkowicie wystarczające do pokazania fabuły? Podobnie jest ze strategiami, takimi jak *Outforce*, czy *Conquest: Frontier Wars*. Warto zauważyć sprytny zabieg w tego typu produkcjach: pomimo iż pozornie rozgrywka toczy się w przestrzeni kosmicznej, w rzeczywistości bitwy i misje mają miejsce na płaskiej planszy.

Wymierający gatunek?

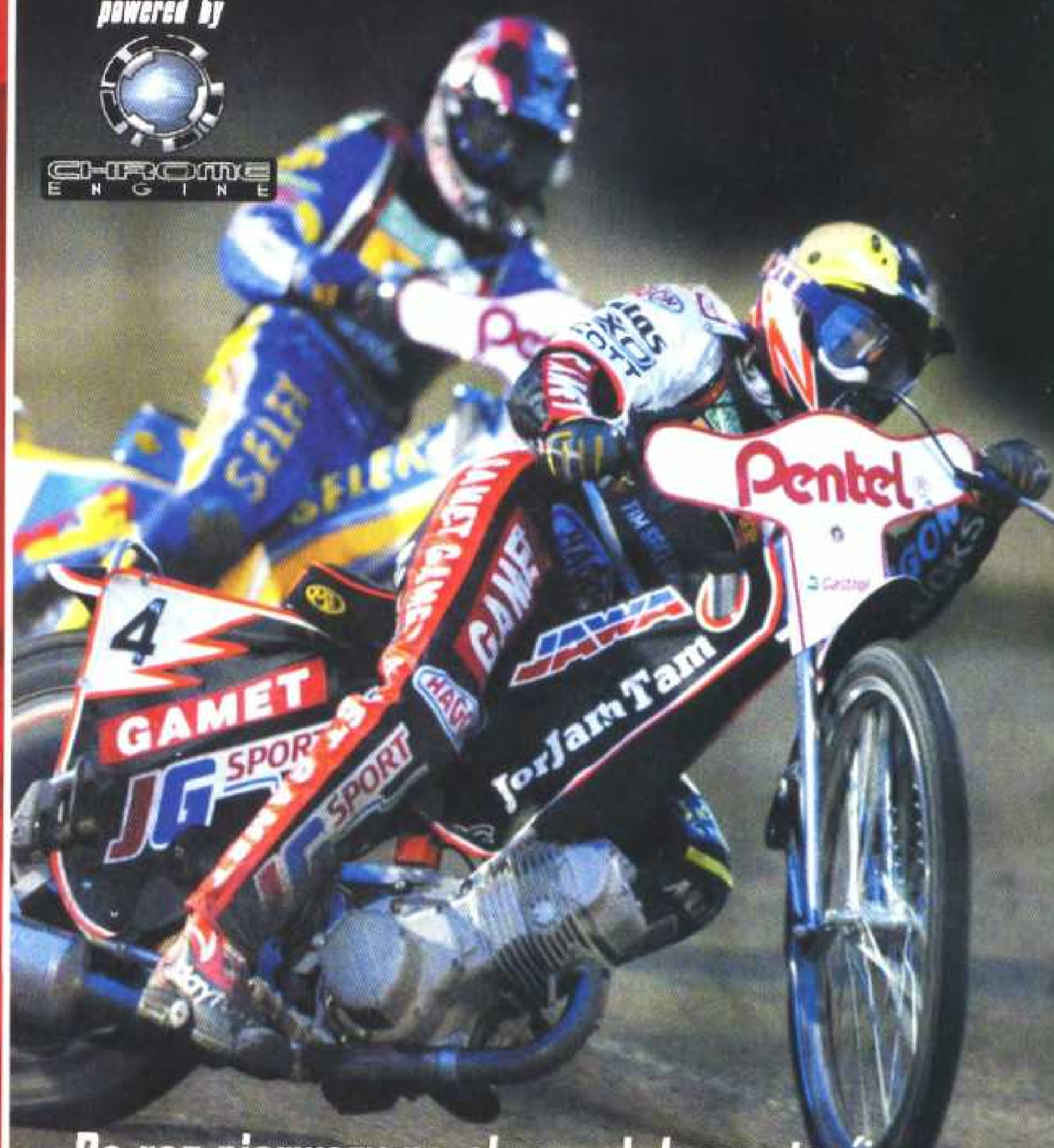
Gry, których akcja została umiejscowiona w kosmosie są gatunkiem niezbyt licznym, zwłaszcza na tle innych rodzajów programów (RPG na ten przykład). Wydaje się, że jest to ogólna tendencja, dotykająca również kina oraz literatury, gdzie fantasy zdecydowanie zwycięża ze wszystkimi innymi odmianami fantastyki. „Twarda" SF jeśli chce istnieć, musi nieść ze sobą jakiś ładunek, dotyczyć czegoś konkretnego. Nie może być kolejną opowiastką o nieprawdopodobnych przygodach dowolnie wybranych bohaterów. Również w grach tego rodzaju brakuje filozoficznego spojrzenia na kondycję gatunku ludzkiego, na jego perspektywy i zagrożenia stwarzane przez wszechogarniającą technologię. Wydaje się zatem, iż programiści grupowo wpadli w pułapkę schematyzmu. Po okresie intensywnego rozkwitu space opera zaczęła obumierać, podobnie jak ludzkie plany podboju kosmosu. Pisarze, którzy snuli mrzonki o bazie księżycowej na początku XXI wieku, dzisiaj zapewne czują się nieco zawiedzeni. Nic nie pozostało z ambitnych zamierzeń, kosmos przestał być traktowany jako przestrzeń do zdobycia, obecnie myśli się o nim w kategoriach finansowych. Podobnie też dzieje się z grami. Próżno szukać przebłysku oryginalności, który cechował starsze produkcje, stwarzając wrażenie, że wszechświat jest ogromny, tajemniczy i niebezpieczny. Obecnie udało się go zredukować do czegoś w rodzaju pola golfowego, po którym snują się znudzeni gracze nie mający nic lepszego do roboty. Czy to znaczy, że nigdy już nie doświadczymy prawdziwej kosmicznej przygody, która będzie w jakiś sposób inna od wszystkiego, co dotąd znamy? Obawiam się, że ten etap mamy już za sobą i na nic lepszego nie należy liczyć. Epitafium nagrobne gatunku wykuwają właśnie ci, od których jego przyszłość zależała. Otchłanne czeluście wszechświata po raz kolejny pochłonęły fragment ludzkich dokonań – miejmy nadzieję, że nie na zawsze. ❐

patronat TYGODNIK TORUŃSKI

FIM SPEEDWAY GRAND-PRIX

oficjalny produkt FIM Speedway Grand Prix Series na licencji Benfield Sports International Limited

powered by CHROME ENGINE



Po raz pierwszy na ekranach komputerów prawdziwy obraz czarnego sportu

niepowtarzalna dynamika akcji

rozbudowany wątek ekonomiczny

Zaciekli przeciwnicy i bezkompromisowa walka o każdy metr toru.

Autentyczni zawodnicy i fotorealistyczne stadiony żużlowe.

Jedyna oficjalna gra FIM Speedway Grand Prix Series SGP na licencji Benfield Sports International Limited.

techland

Więcej informacji na stronie:
www.techland.pl
sgp.techland.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739
e-mail: sprzedaz@techland.pl

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Z anim przeszedłem na zawodowe ocenianie gier komputerowych, gdzie przed wydaniem werdyktu patrzy się na całą gamę elementów, moje podejście do danej gry sprowadzało się głównie do jednego aspektu – grywalności. Innymi słowy, parafrazując sentencję głównego bohatera jednej z powieści Amis Kingsley, gry zasadniczo dzieliłem na dwie wielkie kategorie: te, które lubiłem oraz te, których polubić nie zdołałem. Trzymając się takiego rozróżnienia, **Age of Mythology** podpada pod pierwszą kategorię, zajmując w niej czołowe miejsce.

baRTeS

AGE of MYTHOLOGY

Strategiczna ambrozja w klasycznym wydaniu

Age of Mythology, produkt wydany na świat przez uzdolnionych programistów z **Ensemble Studios**, to bezpośrednia następczyni słynnych ***Age of Empires***. Gra wzięła ze swoich znamienitych poprzedniczek wszystko to, co było w nich najlepsze, dodając trójwymiarową grafikę i cudowny posmak mitologii. Wydawać by się mogło, że klasyczna formuła strategii czasu rzeczywistego już wieki temu przeżyła się i żadna gra oparta na jej schematach nie ma prawa wzbić się ponad przeciętność. W **Age of Mythology**, która trzyma się zarówno założeń serii gier **Ensemble Studios** jak i ogólnego kanonu tego gatunku, znajdziesz większość spodziewanych elementów, poczynając od zbierania kilku rodzajów zasobów, przez stopniową rozbudowę swojej osady celem późniejszej ekspansji, a kończąc na klasycznym wyglądzie interfejsu i niezmiennym od czasu ***AoE*** systemie sterowania jednostkami. Sprawdzona formuła albo odgrzewany kotlet – można użyć różnej frazeologii odnośnie owej wierności tradycji – ale nie da się zaprzeczyć, że całość poddana jest w tak wyważony sposób, iż fani klasycznych RTS-ów nareszcie mogą mieć powody do radości i wiary, że w tym gatunku nadal drzemie spory potencjał.

W trójkącie wierzeń

W trybie kampanii dla pojedynczego gracza wcielasz się w postać bohatera rodem z Atlantydy – Arkantosa. Heros ów rozpoczyna od polecenia włączenia się do walk wokół oblężonej Troi, po czym wichry wojny rzucają go w różne strony świata, zarówno na gorące piaski Egiptu, jak i skute lodem ostępy leśne Skandynawii. Kampania zawiera łącznie ponad trzydzieści misji i w jej trakcie będziesz kolejno dowodzić oddziałami greckimi, egipskimi oraz wojskami Wikingów. Misje są bardziej zróżnicowane, niźli to miało miejsce w poprzednich grach **Ensemble Studios** – po prostu bardziej sprecyzowano tutaj cele misji, odchodząc od nudnych poleceń typu „zniszcz wszystkie struktury wroga". Nie zawsze też nacje stać będą w stosunku do siebie w bezpośredniej opozycji, czasem będziesz musiał współpracować z wojskami innego kraju. Poszczególne strony konfliktu posiadają rzecz jasna swoje charakterystyczne cechy. Prowadzenie Greków to najprostsze zadanie, ponieważ oni w największym stopniu sposobem prowadzenia przypominają rasy z ***Age of Empires***. Równocześnie ich herosi są imienni – możesz mieć tylko jednego takiego wojownika, podczas gdy zarówno Egipcjanie jak i Wikingowie dysponują nieograniczoną liczbę herosów. Potomkowie faraonów otrzymali najbardziej wydajną ekonomię: ich podstawowe struktury budowlane wznoszone są bez użycia drewna, nadto najszybciej produkują oni swoje jednostki bojowe. Wikingowie to rasa najbardziej agresywna, wiecznie skora do bijatyki. Brodaci wojowie są także bardzo mobilni (mogą budować praktycznie wszędzie), a do zadania postawienia budynków nie wyznaczają chłopów, lecz wojowników.

Najciekawszym elementem **Age of Mythology** jest tytułowa mitologia. Choć rasy są tylko trzy, to jednak należy pamiętać, iż opieka różnych bogów – „głównych" i „drugorzędnych" – czyni te rasy za każdym razem nieco innymi i zachęca do wielokrotnego rozegrania kampanii. Głównych opiekunów wybierasz przed rozpoczęciem kampanii, a w trakcie misji, za każdym razem, gdy zdołasz przeskoczyć do wyższej epoki (element dobrze znany z ***Age of Empires***), masz wybór pomniejszego bóstwa. Każdy z bogów ma Ci coś innego do zaoferowania:

są to zarówno boskie moce, mitologiczne stwory, jak i usprawnienia w technologii. Jeśli chodzi o boskie moce, to są to jak gdyby potężne zaklęcia, których możesz użyć raz w trakcie rozgrywki. Będziesz zatem ciskać błyskawice, zsyłać na wrogów grad meteorytów, hamować proces produkcyjny w ich budynkach, lub leczyć swoje własne jednostki. Moce owe są naprawdę piorunujące i nie bez kozery pozwolono Ci ich użyć jedynie raz. Inny pożytek z obecności bóstw w Twoim żołnierskim życiu to możliwość wspomagania swoich oddziałów mitologicznymi stworami, których łącznie w grze jest około dwudziestu. Świat gry pełen jest meduz, cyklopów, feniksów, hydr, pegazów czy lewiatanów. Część z nich ma wyłącznie zdolności bojowe, natomiast inne stwory odpowiedzialne są, na przykład, za zwiad, jak to jest w przypadku Pegaza.

Nie myśl jednak, że przychylność bogów przyjdzie sama z siebie. O łaskę („favour") trzeba usilnie zabiegać – jest to w istocie czwarty z „zasobów", po złocie, żywności i drewnie, z tym, że uzyskiwany jest w charakterystyczny sposób, różny dla każdej z nacji. I tak Grecy muszą wybudować specjalną świątynię ku czci bogów, a o łaskę proszą w niej specjalnie do tego oddelegowani wieśniacy. Z kolei Egipcjanie budują swym duchowym opiekunom piękne pomniki, a Wikingowie, rasa wszak najbardziej bitna, zyskuje przychylność w trakcie potyczek zbrojnych.

Balans to podstawa

Naturalnie najważniejszym aspektem każdej misji jest umiejętność stworzenia potężnej armii. Należy pamiętać o limicie jednostek, właściwym ulepszaniu umiejętności bojowych i łączeniu żołnierzy w formacje – każda z nich otrzymuje „sztandar" wyświetlany w górnej części interfejsu. Balans między poszczególnymi formacjami zachowany jest dzięki zastosowaniu systemu „nożyczki-papier-kamień": herosi są skuteczni w walce z mitologicznymi stworami, mitologiczne postacie łatwo sobie radzą ze zwykłymi żołnierzami, natomiast grupa szeregowych wojowników może bardzo szybko pokonać samotnego herosa. Podobne zależności istnieją wśród zwykłych żołnierzy (piechota, kawaleria, łucznicy), choć tutaj zasady są już trochę bardziej zagmatwane, gdyż przykładowo istnieje specjalna jednostka łuczników do walk z łucznikami wroga. W praktyce i tak trudno jest zachować idealny balans

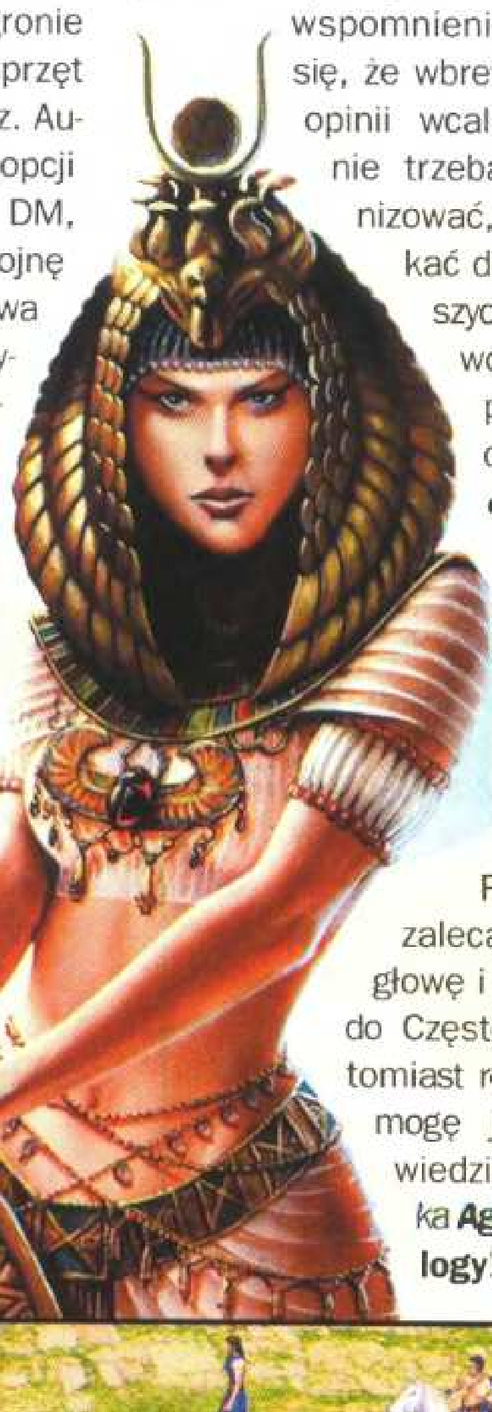
– wtedy ratunkiem są heterogeniczne grupy bojowe.

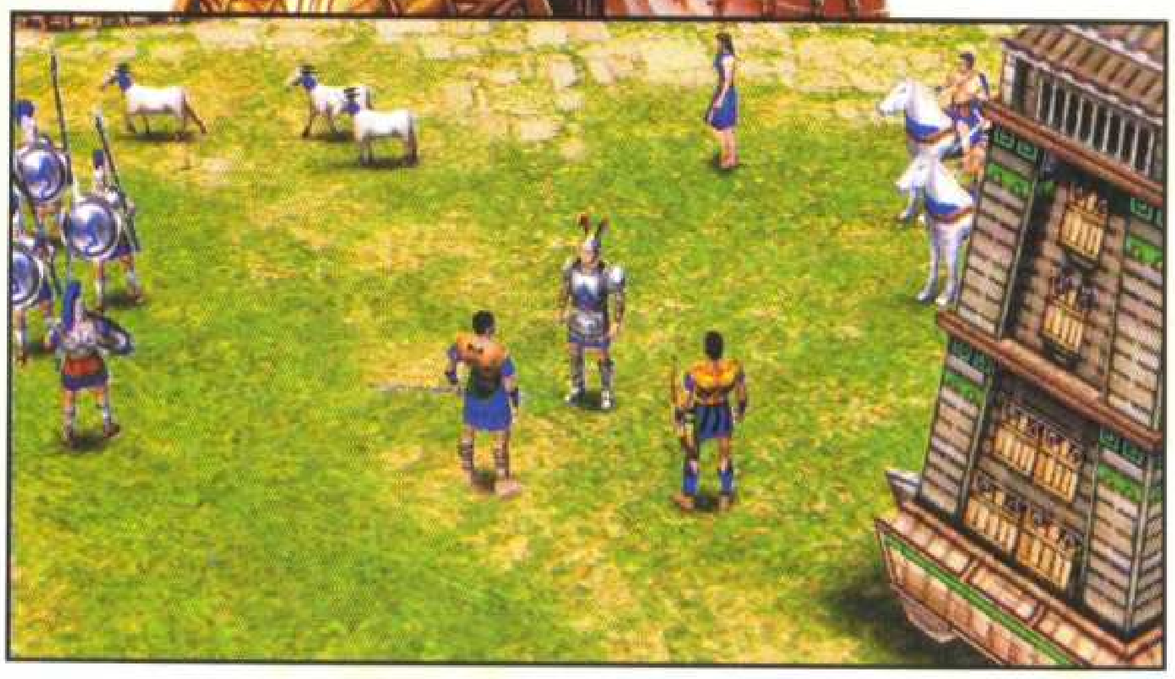
Jakby na to nie patrzeć, owa równowaga to błogosławieństwo, gdy przychodzi graczowi zmierzyć się w pojedynkach sieciowych (poza grą sieciową i kampanią jest jeszcze tryb „skirmish"). Multiplayer zaprasza do rozgrywki dwunastu graczy, choć szczerze sobie powiedzmy, że aby grać bez lagów w pełnej obsadzie, trzeba by mieć co najmniej Pentium 4 2 GHz. Za to do swobodnego grania w gronie 4-6 zawodników wystarczy sprzęt na poziomie Pentium 4 1 GHz. Autorzy zapewnili sporą ilość opcji zabawy, od „kooperacji", po DM, „podbój", „supremację" i wojnę błyskawiczną (oryginalnie nazywa się „lightening" – gracze otrzymują praktycznie nieograniczony dostęp do surowców).

Każdy inny i wszyscy piękni

Heroiczna epoka pełna była pięknych, szlachetnych postaci, więc autorzy nie mogli sobie pozwolić na fuszerkę w postaci brzydkich modeli. Graficy, którzy chyba w dużej mierze czerpali z estetyki ***Empire Earth***, ze swego zadania wywiązali się znakomicie: każda postać wygląda inaczej, a ich animacje prezentują się znakomicie. Pozytywne wrażenie pozostawiają po sobie także budynki oraz środowisko otaczające Twoje osady. Warto zauważyć, że gra działa w rozdzielczości nawet do 1600x1200 pikseli. Między poszczególnymi misjami dołączono cutscenki scalające fabułę (tego elementu nie było w ***AoE***), szkoda jedynie, że zrezygnowano z podsumowań statystycznych wyświetlanych po zakończeniu misji. Muzycznie **Age of Mythology** nie rzuca na kolana – po kilkunastu godzinach grania muzyka zaczyna mocno nużyć, choć z drugiej strony odgłosy związane z rozgrywką stoją na niezłym poziomie.

Jeśli chodzi o ogólne wrażenia, to **Age of Mythology** pozostawia po sobie praktycznie same miłe wspomnienia. Okazuje się, że wbrew obiegowej opinii wcale erteesów nie trzeba rewolucjonizować, ażeby uzyskać dzieło najwyższych lotów. Udowodnił to już parę miesięcy temu ***Warcraft 3***, a **Age of Mythology** dobitnie tę tezę potwierdza. Ktokolwiek zwiastował upadek RTS-ów, temu zalecam popiół na głowę i pielgrzymkę do Częstochowy. Natomiast reszcie z Was mogę jedynie powiedzieć: ave boska ***Age of Mythology***! ❐





W SKRÓCIE

ZALETY:

+ idealnie wkomponowana mitologia
+ balans między formacjami
+ ciekawa, całkiem długa kampania
+ mnóstwo map skirmish i trybów sieciowych
+ piękne modele postaci

WADY:

– powtarzająca się muzyka

Cena: 169 zł | **Wersja polska** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2 450 MHz, Windows 98/Me/XP/2000, 128 MB RAM, karta 16 MB RAM, CDROM x 8

Wymagania zalecane:
Pentium 4 1GHz, 256 MB RAM

producent: *Ensemble Studios* **wydawca:** *Microsoft*
polski dystrybutor: *Microsoft*

http://www.ageofmythology.com

STRATEGICZNA

9

REWELACJA

IRON STORM

Pośrodku żelaznej kurtyny

Józef Stalin powiedział kiedyś, że śmierć jednej osoby to tragedia, a śmierć milionów to tylko statystyka. Trudno nawet wyobrazić sobie takową chłodną „statystykę", gdyby założyć, że pierwsza wojna światowa nie skończyła się w 1918 roku, a trwała aż do roku 1964. Taka wizja świata przedstawiona jest w grze Iron Storm – pożoga „Wielkiej Wojny" (Anglicy tak zwykli nazywać pierwszą wojnę) trwa już pół wieku. To wystarczająco długi czas, aby chcieć ją już raz na zawsze zakończyć i to nawet, jeśli pół populacji tego świata ma zniknąć z powierzchni Ziemi.

Maciej Jasiński

Fabuła **Iron Storm** to mikstura kliszy i ciekawego pomysłu. Ciekawe niewątpliwie jest w niej to, że do czynienia masz z alternatywną historią przedłużonego konfliktu globalnego, w którym zaciekłe walki toczą się między siłami sprzymierzonych państw Zachodu a Imperium Rosyjsko-Mongolskim. Spore novum stanowi tutaj fakt, że to terytorium Niemiec znajduje się dokładnie w centrum zmagań wojennych – poprzez środek tego kraju przebiega długa linia frontu. Za to schematyczność fabuły polega na tym, iż znów „samotny wilk" (o nazwisku Anderson), weteran wojenny od 40 lat przebywający w okopach wojennych, będzie miał za zadanie odnaleźć i zniszczyć broń masowego rażenia, nad którą od dawna pracowali naukowcy złowrogiego, wschodniego Imperium.

Iron Storm trzeba polubić

Przyznam szczerze, że dosyć szybko się do trybu kampanii w **Iron Storm** zniechęciłem i dużo czasu zajęło mi powtórne przekonanie się do jej uroków. Złożyło się na to kilka istotnych elementów, o których opowiem za chwilę. Kampania owa zaczyna się w stylu ***Half-Life'a***: wprowadzenie polega na tym, że biegasz po bazie szukając ekwipunku, ucząc się obsługi broni oraz interakcji z otoczeniem. Tu mała dygresja: znajdując się w jednej z sypialni, zupełnie przypadkowo nacisnąłem spust strzelby, czyniąc sporą dziurkę w smacznie pochrapującym koledze. Zażenowany swoim faux-pas spodziewałem się aresztowania, szybkiego sądu polowego i plutonu egzekucyjnego, a tymczasem operatorka radiowa krzyknęła jedynie „James, nie zabijaj swoich własnych ludzi!". I nic – żadnych reperkusji. Ten okrzyk powtarza się zresztą za każdym razem, gdy przydarzy Ci się wystrzelić do własnych żołnierzy.

Po krótkiej chwili spędzonej na rekonesansie, gdy już zdecydujesz się na widok TPP lub FPP (polecam drugi z nich, gdyż animacja w TPP jest mało efektowna), wrota kwatery głównej otwierają się, a za nimi oczekuje na Ciebie pluton piechoty, z którym masz się przedrzeć na tyły wroga. Na tym etapie niejeden gracz pomyśli sobie, że oto napotkał klimat rodem z ***Medal of Honor***, gdzie w niektórych misjach otrzymujesz pomoc innych żołnierzy. Nic bardziej mylnego: po pierwsze Twoi kompani nie należą do przesadnie odważnych i łaskawie pozwalają Ci wykonać całą „brudną robotę", a po drugie, nawet jeśli bezpośrednio włączą się do walki, to długo nie wytrzymują naporu ogniowego wroga. Szybko zostajesz sam na polu bitwy i następuje powrót do stylu ***RtCW*** i ***Funky Kovala*** razem wziętych, czyli: „sam przeciw wszystkim". Będziesz jeszcze później napotykać swoich kolegów, ale ci z reguły będą się znajdować w sytuacji odwrotu, rezygnacji z dalszej walki, ewentualnie rozpaczliwej obrony przed atakiem nieprzyjaciół.

W koło Macieju

Zawiedzione nadzieje odnośnie współpracy ze sprzymierzeńcami to niestety nie jedyny mankament kampanii singleplayer w **Iron Storm**. Mnie najbardziej irytowało to, że na oko jedna trzecia gry toczy się w klaustrofobicznych okopach, przesadnie uproszczających przebieg zabawy. I choć rozumiem specyfikę pierwszej wojny światowej, która w zasadzie większość czasu rozgrywała się między jedną linią okopów a drugą, to jednak ja osobiście od FPS-a wymagałbym czegoś więcej niźli jedynie biegania jak po sznurku i eliminowania kolejnych wrogów, wychylających się z zakrętów i zaułków. A skoro już o wrogach mowa, to suchej nitki nie zamierzam zostawić na poziomie wykonania animacji ich ruchów. Ludziki te wielokroć biegają niczym oszalałe zabawki mechaniczne, które ktoś źle nakręcił. Natomiast gdy już przyjmują celną, ołowianą kulkę, to bynajmniej nie z godnością, lecz wykonując dziwne przewroty jakoweś, koślawo upadając i robiąc ogólne wrażenie raz to grubo ciosanych, drewnianych kołów, a innym razem szmacianych pajacyków. Słowem: skonsternowane palce lizać! Jakby tego było mało, **Iron Storm** prześladowana jest przez archetypowe mroczne widmo gier FPS, w postaci pow-

tarzalności zdarzeń. Jeśli zatem zdarzy Ci się wgrać ten sam poziom od początku, to w identycznych miejscach napotkasz tych samych żołnierzy, wykonujących dokładnie te same czynności, w ściśle określony sposób próbujących posłać Cię na łono Abrahama.

I co ja robię tu

Na szczęście gra **4x Studios** posiada cechy, które w dużej mierze rekompensują wspomniane wyżej niedociągnięcia. Przede wszystkim urzec może sposób przedstawienia świata. Mapy są rozległe (jest 6 wielkich poziomów podzielonych na segmenty), a przy ich tworzeniu autorom nie zabrakło wyobraźni. Jako że mamy do czynienia ze światem od lat targanym bezwzględnym konfliktem, nie ma tu miejsca na ładne budyneczki, skwerki i pozamiatane uliczki. Niemalże wszystko co napotykasz na swej drodze wygląda, jakby za chwilę miało Ci spaść prosto na głowę, rozsypać się lub zawalić. Okopy, bunkry i zasieki nie pozwalają Ci zapomnieć, że znajdujesz się na pierwszej linii frontu. Dodatkowo twórcy wyraźnie postawili na stylizację kolorystyczną w klimacie fotografii w sepii: środowisko zdominowane jest przez odcienie brązowości i brunatności. Czyżbyśmy poprzez ten zabieg mieli odczuć klimat retro, doskonale pasujący do opowieści o pierwszej wojnie światowej?

Polecenia i podpowiedzi dotyczące rozwoju fabuły są dwojakiego rodzaju. Najczęściej otrzymujesz komunikaty radiowe od Twojej osobistej asystentki, a wiedzę na temat czekających na Ciebie zadań i niebezpieczeństw uzupełniać możesz oglądając telewizję z polowych odbiorników. Jak na mój gust, odrobinę to jednak za mało by wciągnąć Cię bez reszty w opowiadaną historię. Brakowało mi szczególnie briefingu między misjami: tutaj po prostu bez zbędnych słów ładowany jest następny etap zabawy. W rezultacie w pewnym momencie całe napięcie gdzieś nikknie i właściwie nie ma dla Ciebie już absolutnie żadnego znaczenia, po co biegasz od punktu A do punktu B oraz jaki zasadniczo jest cel całej tej wędrówki. Pozostaje wtedy albo skoncentrować się na siekaniu wrogów na plasterki i rozwiązywaniu kilku zagadek, albo przejść do trybu multiplayer.

Odskocznia

Potencjalnie **Iron Storm** może być niezłym tytułem do gry sieciowej, jednakże na razie społeczność graczy jest zbyt mała, by móc się swobodnie pobawić w wybranym trybie. Tak czy inaczej gra oferuje 16 map multiplayerowych, po cztery na każdą kategorię, a są to: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag oraz Isolation Case. Najbardziej oryginalna jest ostatnia z opcji, w której gracze dzielą sie na dwie drużyny i ich zadanie (poza wzajemną eliminacją) polega na przejęciu tytułowych paczuszek „isolation case", a następnie przeniesieniu ich do bazy wroga. Wybór broni oszałamiający może nie jest (snajperka, broń krótka, półautomatyczna, dwa karabiny maszynowe, granaty zaczepne, gazowe), ale na pewno oddaje klimat zmodernizowanej pierwszej wojny i wystarcza do satysfakcjonującej zabawy. Podobnie jak w trybie single, także i tu dużą rolę odgrywa karabin snajperski.

Podsumowując, **Iron Storm** to od strony prowadzenia rozgrywki szablonowy FPS, lecz wyróżnia się on nietypowym podejściem do fabuły. Najbardziej razi w nim brzydka animacja postaci, słabe AI wrogów (za wyłączeniem snajperów, których celność jest piorunująca) i niecekawy sposób opowiadania historii, której sens po jakimś czasie się rozmywa. Z drugiej strony, nie można temu tytułowi odmówić specyficznego klimatu i dobrego przygotowania od strony audiowizualnej. Nie sądzę, by był on w stanie wpisać się w poczet królów FPS, jednak w galerii gniotów też go nie uświadczysz. Ot, typowy zręcznościowy średniak. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ ciekawy klimat alternatywnego świata
+ rozległe poziomy

WADY:

– słaba animacja postaci
– niezbyt wyrafinowane AI wrogów
– zbyt mało odczuwalna spójność fabuły
– powtarzalność zdarzeń

Cena: 99,90 | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —— | ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne:
Pentium 3 600 MHz, CD-ROM x8, Geforce 2, Windows 98/Me/XP, 256 MB RAM

Wymagania zalecane:
Pentium 4 1.2 GHz, 512 MB RAM

producent: *4x Studios* **wydawca:** *Wanadoo*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://www.stormgame.com

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

RALLI SPORT CHALLENGE

Bill Gates za kierownicą

Gdyby oceniać gry wyścigowe po ilości płyt CD, na których zostały umieszczone, to Ralli Sport Challenge byłby zdecydowanie na prowadzeniu. Zajmuje bowiem tyle krążków, co dobra gra RPG czy przygodowa – całe trzy sztuki. Nie było zatem dla mnie żadnym zaskoczeniem, że tytuł ten opracował Microsoft, znany specjalista od samoczynnie rozrastających się „okienek".

Szotgan

Po stworzeniu profilu gracza, otrzymujesz dostęp do tradycyjnych dla wyścigów trybów: pojedynczego biegu, pojedynku na czas oraz zmagań wieloosobowych. Zanim zaczniesz walczyć o palmę pierwszeństwa, warto najpierw poznać trasy i zachowanie samochodów na każdym gruncie. W tym najbardziej pomoże Ci tryb kariery. Naturalnie można ćwiczyć w pozostałych, ale tylko tu możesz zarabiać punkty, które pozwalają na odblokowanie kolejnych tras i wozów.

Trasy mają kilka różnicujących je cech, takich jak: pora dnia, pogoda oraz nawierzchnia, po jakiej przyjdzie Ci się ścigać. Kontakt samochodu z podłożem jest dobrze oddany, czujesz kiedy przechodzisz z jednej nawierzchni na drugą. Mimo wszystko nie mógłbym powiedzieć o tej grze, że jest pełnym symulatorem.

Co się tyczy wozów, to trzeba przyznać, że autorzy postarali się o umieszczenie kilku znaczących gablot. Nie będę tu wymieniać całego zestawu – wystarczy, że wspomnę o obecności Forda Escorta, Audi Quatro, Citroena Xsary czy mojego ulubionego Subaru Imprezy. Rozczarowuje jedynie dokonywanie zmian w ustawieniach wozów. Jest zmiana ustawień zawieszenia, skrzyni biegów, hamulców, czy też ogumienia, ale nie jest to tak dokładne, jak w większości gier wyścigowych. Także jakość zniszczeń nie jest oszałamiająca. Podczas zabawy udało mi się co prawda zbić reflektory, ale pomimo moich najszczerszych chęci, samochód dojechał na metę w pełni sprawny i błyszczący. Szkoda, bo już za czasów gier chodzących pod sędziwym DOS-em, były obecne zabrudzenia karoserii. Występują w **RSCH** co prawda pogniecenia blachy, ale lekko pofałdowana maska po spotkaniu z drzewem przy 150 km/h, to zdecydowanie zbyt mało.

W grach wyścigowych poczucie prędkości jest bardzo ważną sprawą. W opisywanym tytule zostało bardzo przyzwoicie oddane. Adrenalina najbardziej napływa do krwi, gdy droga wiedzie na skraj górskiego urwiska, a jedynym zabezpieczeniem jest wątły murek. Wchodzenie w zakręty z poślizgiem również robi swoje, w końcu czym byłyby wyścigi nawiązujące do tradycji WRC bez tego elementu.

Krajobrazy i elementy przyrody, jakie Tobie towarzyszą, są najróżniejsze. Pustynne tereny, oblodzone trasy, kręte i wąskie górskie serpentyny czy nadmorskie drogi – to chleb powszedni kierowcy i pilota. Gość z mapą, siedzący po Twojej prawicy, spisuje się w miarę poprawnie. Lekkie niedociągnięcia można mu wybaczyć, w końcu chłopak sumiennie informuje Cię o zmianie nawierzchni, przeszkodach terenowych (nawet tych na poboczu) – wszakże zaufanie to podstawa każdego związku, nawet tak szybkiego.

Na najwyższych ustawieniach graficznych wszystko wygląda bardzo ładnie. Samochody, mimo że nie łapią w widoczny sposób zabrudzeń i lśnią jak świeżo wypolerowane, są dobrze wymodelowane. Tekstury w jakie zostały przyodziane, nie zawierają widocznych błędów. Jedynie w paru miejscach na drogach ukazywały się „szwy" między sąsiadującymi ze sobą teksturami, ale poza tym jest dobrze. Przy wysokich ustawieniach graficznych drzewa są wzbogacane o trzeci wymiar i ma się wrażenie, że liście poruszają się na wietrze. Zupełnie inaczej jest z widownią, a raczej kukłami, które ktoś postawił przy drodze i liczył na to, że pędzący kierowca nie zwróci uwagi na taką niedoróbkę.

Owoce prac programistów, grafików i dźwiękowców bywają różne. Czasami można się pośmiać, chwalić pod niebiosa, innym razem pozostaje jedynie lament nad upadkiem rozrywki multimedialnej. Dzięki takim tytułom jak **RSCH** człowiek może mieć nadzieje, że jeszcze będzie lepiej. Szczególnie chyba, kiedy do sklepów trafi ***Colin McRae Rally 3***. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ oprawa graficzna
+ wrażenie szybkości

WADY:

– małe możliwości ustawienia parametrów pojazdu
– niewielki realizm przy zderzeniach

Cena: —	Wersja polska	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 3 733, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 1.2 GB, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB*

producent: *Digital Illusions* **wydawca:** *Microsoft*
polski dystrybutor: —

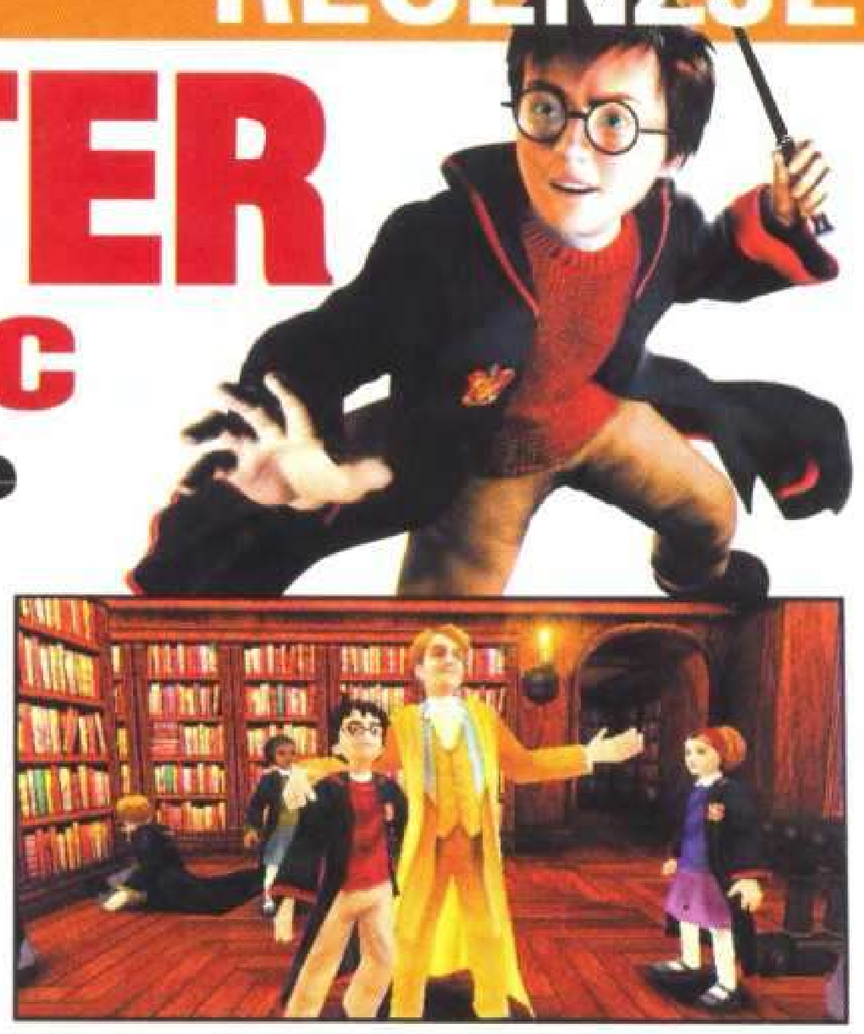
http://www.microsoft.com/games/rallisportchallenge/

7

WARTO ZAGRAĆ

HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC

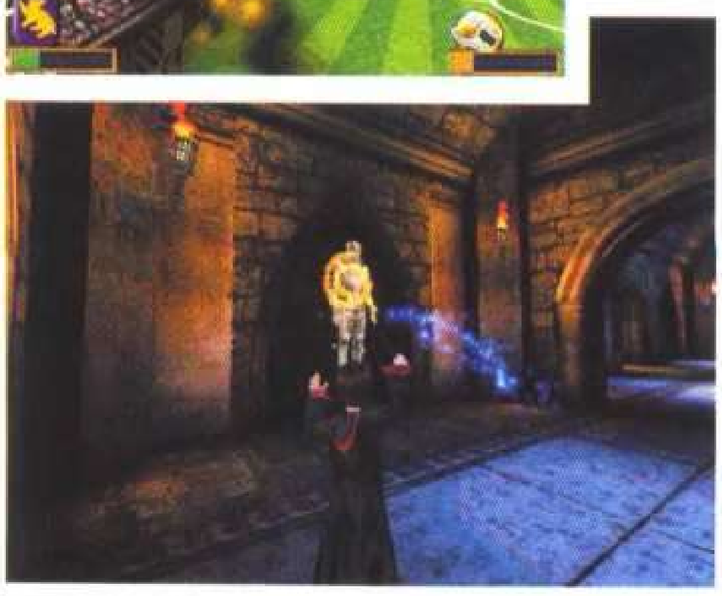
Mały czarodziej kontratakuje



W historii gier komputerowych można by mnożyć przykłady tytułów wzorowanych na przebojach książkowych i kinowych. Były one mniej lub bardziej związane ze swoimi pierwowzorami, co różnie przekładało się na ich grywalność. W przypadku Harrego Pottera wierność z oryginałem jest niemal nakazem moralnym. Pozostaje tylko pytanie – co przez to zyskuje gracz i fan obrazu w jednej osobie?

Vaino

HP jest grą zręcznościowo-przygodową adresowaną do młodego odbiorcy. Podczas zabawy, oprócz głównej tajemnicy związanej z ustaleniem tożsamości „dziedzica Slytherina" i pokonaniem ciemnych mocy, można podjąć się rozwiązania zadań i zagadek pobocznych – zdobywając w ten sposób dodatkowe punkty dla domu Gryfindoru, który reprezentujesz. Wśród nich będzie m.in. mecz quidditcha, pojedynki czarodziejskie między uczniami czy „odgnomienie" ogródka pani Weasley.



Biegając po komnatach Hogwartu, natkniesz się na kilkanaście różnych złośliwych stworzeń, które we właściwy sobie sposób będą starały się Ciebie pokonać. Do obrony przed nimi, jak i do eksploracji szkoły (np. otwierania ukrytych przejść), masz do dyspozycji sześć zaklęć, których stopniowo uczysz się od profesorów na prowadzonych przez nich zajęciach. Przy okazji zbierać też należy różne pomocne przedmioty, jak Fasolki Wszystkich Smaków, karty czarodziejów oraz Gwiazdy Wyzwań.

No tak, ale jakie są odczucia z samego grania? Otóż są one takie, że gracz kompletnie nie ma wpływu na bieg wydarzeń, gdyż te zostały skrupulatnie zamknięte w ramach wyznaczonych przez książkowy pierwowzór. Wykonujesz jedynie to, co jest zasugerowane, a rozwiązywanie zagadek pozostawiasz Harry'emu i jego przyjaciołom – ponieważ prowadzony jesteś „za rączkę" przez wszystkie przygody (gra wygląda bardziej jak interaktywny film). Koncentrujesz się za to na skakaniu, zbieraniu przedmiotów i rzucaniu zaklęć. Oczywiście przyjemnie jest pozwiedzać zakamarki Hogwartu, jednak z czasem takie ograniczenie robi się nużące.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wiele ciekawych lokacji
+ wartka akcja

WADY:

– nie wymaga główkowania
– brak nastroju grozy

Podsumowując – grę polecam fanom, którzy chcą lekkiej rozrywki osadzonej w krainie magii. Tym, którzy chcieliby coś więcej, niż grę zręcznościową – mówię „niestety". Natomiast tym, którzy mają dzieci i rodzeństwo „potterofanów" oraz „potteromaniaków" – cóż..., Wy chyba nie macie wyjścia. Gra **Harry Potter i komnata tajemnic** jest dokładnie taka, jaką chcieliby miłośnicy małego maga. ❐

Cena: 139,90 zł

producent: *Electronic Arts*
wydawca: *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.harrypotter.ea.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

BIG SCALE RACING

Dużej skali przeciętność

Kiedy zasiadłem do komputera i włączyłem BSR, pomyślałem, że oto widzę nową wersję sławnej gry wyścigowej *Micro Machines*. Ta wiekowa już produkcja nie była majstersztykiem, ale jej główną zaletą był unikalny pomysł, dzięki któremu bawili się zarówno młodsi, jak i starsi. Niestety BSR brakuje właśnie tego czegoś.

Vaino

W **BSR** masz okazję uczestniczyć w wyścigach modeli samochodów wyścigowych. Do Twej dyspozycji oddano sześć krętych torów wyścigowych, w tym jeden w kształcie owalu. W garażu czeka na Ciebie pięć maszyn różnych klas, na początku oczywiście zablokowanych – aby je udostępnić, należy zdobyć w otwartych mistrzostwach trzy medale w danej klasie pojazdów (dostaniesz je nawet, kiedy każdy bieg ukończysz jako ostatni). Pojazdy są do siebie dość podobne, różnią się za to stopniem trudności ich prowadzenia. Ich zachowanie się na torze oraz sterowanie, jest raczej realistyczne. Im wyższa klasa samochodu, tym staje się on coraz szybszy, bardziej niestabilny, a także słabiej trzyma się nawierzchni. To znacznie utrudnia zachowanie kontroli nad nim i w końcu zaczyna denerwować, ale umożliwia za to bardziej efektowną jazdę.

BSR umożliwia Ci standardowe tryby rozgrywki. Podczas treningu możesz się zmierzyć z samochodem-duchem, albo wybrać pojedynczy wyścig i powalczyć z wirtualnymi oponentami. W mistrzostwach pucharowych biorą udział zawodnicy będący w tej samej klasie pojazdów, a w mistrzostwach otwartych – należący do różnych klas. Ścigać się możesz także z kolegą na jednym komputerze (ekran podzielony jest w poziomie na dwie części) lub z maksymalnie ośmioma zawodnikami w sieci.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ realizm zachowania się aut
+ dynamiczna rozgrywka

WADY:

– niewiele samochodów
– słaby tryb mistrzostw
– brak klimatu

BSR jest wykonany dobrze, ale bez polotu. Pojazdy zachowują się realistycznie, a sama rozgrywka jest dynamiczna – to jednak zbyt mało, aby zainteresować graczy. Nie wróżę tej produkcji świetlanej przyszłości, ja już niemal zapomniałem jaki jest jej tytuł. ❐

Cena: 49 zł

producent: *Buble Beast*
wydawca: *HD Interactive*
polski dystrybutor: *LEM*
http://www.bigscaleracing.lem.com.pl

ZRĘCZNOŚCIOWA

5

NIC TAKIEGO

THE GLADIATORS
GALACTIC CIRCUS GAMES

W kosmicznym Circus Maximus

Jest to niemal wzorcowy przykład gry niedopracowanej, pełnej błędów i niedociągnięć. Wydaje się, że gdzieś w połowie prac nad The Gladiators twórców naszła refleksja – „To nie jest dobra gra i raczej taką nie będzie". Potem pojawiło się ważne pytanie – „To co zawieszamy projekt, czy wydajemy tak jak jest, bez poprawiania?". Zwyciężyła ta druga opcja.

Maciej Jasiński

The **Gladiators** to gra strategiczna, w której dowodzisz oddziałem wojowników walczących gdzieś w kosmosie na ogromnych arenach, ku uciesze licznie zgromadzonej publiczności. W grze są trzy kampanie, dla trzech różnych ras, jednak i tak zaczynać musisz od ludzi, aby dopiero odblokować kolejne zestawy map.

Temu tytułowi niewiele brakowało, aby stał się niezły i grywalny. Ktoś wyraźnie nie pomyślał o jego wnikliwym przetestowaniu, lub po prostu na tym zaoszczędził. Pozwoliłoby to wyeliminować wiele elementów, które denerwują w grze.

Na pierwszym miejscu mogę postawić przygotowanie plansz. Otóż za każdym razem wszystko dzieje się dokładnie w ten sam sposób, Ci sami przeciwnicy atakują z tych samych stron, czy robią zasadzki, tam gdzie im programiści kazali. Przeciwnicy nie są specjalnie wymagający i większość map możesz pokonać bez większego wysiłku, sejwując tylko tuż przed spotkaniem z wrogiem.

Na pierwszy rzut oka oprawa graficzna wydaje się ładna, jednak to tylko złudzenie. Cienie są jedynie migoczącymi czarnymi trójkącikami przypisanymi każdej jednostce, całe struktury potrafią chwilami znikać, aby później pojawić się ponownie, podobnie ma się z paskami zdrowia postaci, które mają skłonność do ucieczki w nieznane.

Każda walka to gotowy scenariusz, ale uważaj tylko, abyś coś zrobił niezgodnie z zaleceniami prowadzących show. Ja tego dokonałem zabijając przypadkiem swoich żołnierzy, zamiast ich ratować. Jednak gra toczyła się dalej, wykonałem kolejne cele misji, zabiłem głównego wroga i... kompletnie nic. Misja nie chciała się skończyć. Tylko dlaczego program nie przerwał mi zabawy dwie godziny wcześniej!!!

Jednak tym, co ostatecznie odrzuca od **The Gladiators** jest niestabilność gry. Zawiesza się ona z perfekcyjną regularnością, a chwilami spowalnia zupełnie bez żadnej przyczyny.

To tyle o **The Gladiators**. Gra tylko dla upartych mających dużo samozaparcia i zdrowych nerwów – w zamian program oferuje średniej jakości zabawę. Sami oceńcie czy warto. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ komiksowe intro
+ walka na gigantycznej arenie

WADY:
– niestabilność gry
– błędy w grafice
– nie najlepiej opracowane areny

Cena: 19,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo: —**

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 128 MB RAM, karta 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 800, 192 MB RAM*

producent: *Eugen Systems* **wydawca:** *Arxel Tribe*
polski dystrybutor: *Manta*

http://thegladiators.arxeltribe.com/

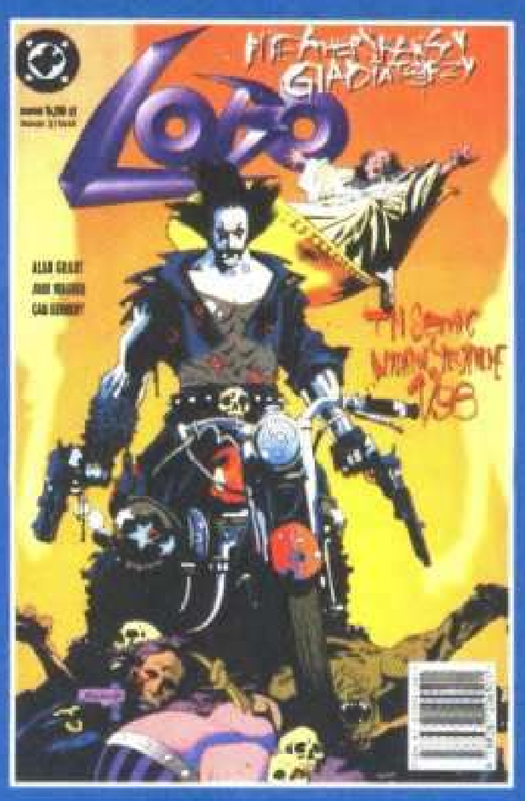
STRATEGICZNA

★★★
★★★
★★

5

NIC TAKIEGO

KOMIKSOWE WZORCE



Przyglądając się grze The Gladiators, można odnieść wrażenie, że jej autorzy inspiracji poszukiwali w komiksie. Konkretnie w albumie „Lobo: Nieamerykańscy gladiatorzy", za którego wykonanie odpowiadają takie komiksowe legendy, jak Alan Grant i John Wahner (scenariusz), Cam Kennedy (rysunek) oraz Mike Mignola (okładka). Przedstawiono w „Nieamerykańskich gladiatorach" historię pewnego turnieju nazywanego „Grą rzeźnika". Warto też wspomnieć o jednym z uczestników turnieju, który w dziwnych okolicznościach został teleportowany z Ziemi. Jest to „zaginiony pluton" amerykańskiej piechoty morskiej. Prowadzący show ogranicza się tylko do odczytywania nazwisk kolejnych poległych żołnierzy.

NIEZAPOMNIANY FILM... NIESAMOWITA GRA!

PLATOON

PIERWSZA STRATEGIA W CZASIE RZECZYWISTYM
O TEMATYCE WOJNY W WIETNAMIE

GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
DYSTRYBUCJA W POLSCE

PRAWDZIWA WOJNA

PRAWDZIWE UZBROJENIE

PRAWDZIWE EMOCJE

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

PREMIERA: STYCZEŃ 2003

Wydawca polskiej wersji językowej

Cenega Poland Sp. z o.o.

Więcej informacji: WWW.CENEGA.PL

CENEGA

MGM INTERACTIVE

DIGITAL REALITY

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

PLATOON Interactive Game (wyłącznie wszystkie kody obiektów, wszystkie elementy oprogramowania i pewne elementy audio-wizualne) © 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo i jego logo są zarejestrowanymi znakami towarowymi Monte Cristo Multimedia. PLATOON Interactive Game (niektóre elementy audiowizualne) © 2002 Onion Pictures Corporation. PLATOON TM & © 1986 Onion PicturesCorporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe i loga są własnością pozostałych firm. Produkt stworzony przez Digital Reality.

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT SPEARHEAD
Kompania braci na Twoim monitorze

W nocy z piątego na szóstego czerwca 1944 roku, trzynaście tysięcy spadochroniarzy z amerykańskich 82 i 101 dywizji powietrzno-desantowych wyskoczyło nad Normandią z dwusilnikowych Dakot. Ich zadanie polegało na zajęciu dróg i mostów, po to, aby piechota lądująca na plaży mogła dzięki nim wedrzeć się w głąb lądu. Zacięte walki zakończyły się sukcesem, a powrót sprzymierzonych na kontynent stał się faktem. O tym właśnie opowiada najnowszy dodatek do Medal of Honor.

Diaz

Jestem zwolennikiem realizmu w grach FPP i dziesiątki fragów na sekundę wcale mnie nie bawią, toteż po shootery sięgam niezmiernie rzadko. Jednym z wyjątków jest **Medal of Honor Allied Assault**, którą to grę ukończyłem już kilka razy, zawsze z dużą przyjemnością zaczynając zabawę od nowa. Mogę zatem stwierdzić, iż pojawienie się **Spearhad** spowodowało mój nieukrywany entuzjazm, ale jednocześnie i obawę, czy dorówna on wersji podstawowej. Po wieczorze przed monitorem, nadal nie byłem zdecydowany, czy mam do czynienia z hitem, czy też z przeciętnym produktem, jakich niemało na półkach sklepowych.

Zaraz po uruchomieniu przekonałem się, iż menu i układ graficzny pozostał bez zmian, co nie powinno dziwić, jeśli weźmie się fakt, iż recenzowana gra jest niczym innym, jak tylko dodatkiem i bez **MoH:AA** działać nie będzie. Kampania podzielona została na trzy etapy: desant w Normandii, niemiecką ofensywę w Ardenach oraz zdobycie Berlina przez Armię Czerwoną. W skład każdego z nich wchodzi po kilka misji, w których aż razi w oczy nadmierna liniowość fabuły. Niemniej, autorom należy przyznać pomysłowość i wyobraźnię przy konstruowaniu zadań.

Wyskok z Dakoty i lądowanie robi wrażenie, podobnie jak desant morski na plaży Omacha; sugestywny ostrzał artyleryjski, eksplodujące samoloty, szperacze rozświetlające niebo czy nawet spadający obok z krzykiem nieszczęśnik, któremu nie otworzył się spadochron. Po wylądowaniu na jakimś dachu zaczyna się walka z nieprzyjacielem – i tu kolejne miłe dla mnie zaskoczenie – pistolet maszynowy Sten na wyposażeniu! Dalej są Ardeny – i znów kolejna niespodzianka: nawała artyleryjska prowadzona przez przeciwników dosłownie zwala z nóg, a następujący po nim szturm powoduje podniesienie ciśnienia tętniczego.

Późniejsze misje też niczego sobie, ale tempo jakby trochę spowolniło, aż do szaleńczej jazdy transporterem opancerzonym po lesie pełnym wrogich żołnierzy. Wprawdzie bohater obsługuje działko przeciwpancerne, a nie kieruje tym pojazdem, to jednak i tak zabawa robi wrażenie. Natomiast ostatnia odsłona gry była dla mnie największą atrakcją – wykonując tajną misję, zostaniesz wysłany do Berlina! W stolicy Trzeciej Rzeszy nadal trwają zacięte walki, ale dowództwo postanowiło zdobyć dokumenty podwójnych agentów. Oczywiście za przyzwoleniem sowietów, ruszasz na swą krucjatę, a na wyposażeniu posiadasz sprzęt typowy – według autorów gry – dla przeciętnego czerwonoarmisty: rewolwer Nagant, karabin Mosin, sanjperka SVD 40 oraz PPSZ, czyli legendarną pepeszę. No i na zakończenie jeszcze jedna rewelacja: T-34. Otóż tym tankiem przyjdzie Ci polować na niemieckie czołgi i mimo że z symulacją ma to tyle wspólnego, co mina z kamieniem, to jednak satysfakcja gwarantowana.

Z elementów negatywnych, po raz kolejny wspomnę o liniowości w grze, która to w znacznym stopniu niszczy zabawę, uniemożliwiając planowanie, manewry okrążające czy atak przez zaskoczenie. Drugim mankamentem jest bardzo duże uproszczenie zasad walki: mimo że przeciwnicy są agresywni i strzelają celnie, to jednak, nie licząc pewnych wyjątków, daleko takim zmaganiom do realizmu.

Nasuwa się tu pewien wniosek: **Medal of Honor: Allied Assault Spearhead** jest grą dobrą z ciekawymi pomysłami, ale tylko do zabawy nie zmuszającej do myślenia, gdyż przejście kampanii na poziomie „medium", zajmuje zaledwie kilka godzin. To jednak zdecydowanie za mało dla prawdziwych fanów **Medal of Honor**. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ciekawe wątki fabularne
+ niezły wybór broni
+ efekty związane z przedstawieniem walki

WADY:
– liniowość
– znaczne wymagania sprzętowe

Cena: 79,90 zł | **Wersja polska:** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 450, 128 MB RAM, CD-ROM x8, karta grafiki 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 800, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *EA Games* **wydawca:** *EA Games*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://www.mohaa.ea.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

8

NIEZŁA JAZDA

Polecają

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

„Niewiele jest programów, którym udało się równie dobrze połączyć doskonałą grafikę, ciekawą akcję i elementy strategii, a całość zamknąć w formie, która powinna przypaść do gustu każdemu miłośnikowi sf i gier komputerowych."

ŚGK 01/2003

CD-ACTION

„Homeworld pokonany! Mamy nowego króla!"

CDA 13/2002

wp.pl Wirtualna Polska

gry.wp.pl

„Perfekcyjne połączenie grafiki, grywalności i klimatu"

Imperium POLECA!

W pudełku razem z grą

Dodatkowa płyta z muzyką W PREZENCIE!

PL POLSKA WERSJA · POLSKA WERSJA

HEGEMONIA
Żelazne Legiony

DIGITAL REALITY

GRA AUTORÓW „IMPERIUM GALACTICA™ II: Alliances"

www.hegemonia.lem.com.pl

wanadoo www.wanadoo-edition.com

PC CD

Wyłączna dystrybucja w Polsce

L.E.M. Sp. z o.o., 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11
tel./fax (0-prefix-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

©2002 Wanadoo Edition. ©2002-2003 Digital Reality. Wydane i rozpowszechniane przez Wanadoo Edition. Stworzone przez Digital Reality. Digital Reality i logo Digital Reality są znakami handlowymi Digital Reality. Logo Imperium Galactica II jest własnością holograms. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna z części niniejszego produktu nie może być wykorzystywana bez zgody Wanadoo Edition.

CHESSMASTER 9000

Królewska gra dla każdego?

W latach mego dziecięctwa, przypadających na czasy, gdy komputery istniały jedynie za „wielką wodą", gra w szachy z ojcem była przeżyciem, które z rozrzewnieniem wspominam do dziś. Później były turnieje, kolejne kategorie szachowe, aż w końcu skusiły mnie inne rozrywki, odciągając od umysłowej rywalizacji nad szachownicą. Chętnie powracam jednak do szachów szczególnie, jeśli w me ręce wpada następna odsłona serii *Chessmaster*.

Dengar

Nie ma się co oszukiwać, **Chessmaster** to profesjonalny program szachowy i przeciętny szachista nie może nawet marzyć o pokonaniu go na najwyższym stopniu trudności. Aby uczynić rozgrywkę bardziej „ludzką" **CH9000**, podobnie zresztą jak i poprzednia odsłona, umożliwia wybór wirtualnego przeciwnika o różnych umiejętnościach. Dzięki temu, nawet początkujący gracze, mogą oddać się nie frustrującej, lecz wymagającej rywalizacji. Przeciwników jest 150 i przynajmniej moje zdolności (trzecia kategoria) kończyły się gdzieś na połowie tej stawki.

Osobom, które nie pasjonują się szachami, gra w nie może wydawać się nudna i nużąca (vide dowcipy o refleksie szachisty). Twórcy **CH9000** postarali się aby maksymalnie ją uatrakcyjnić. Do wyboru masz zatem kilka trybów rozgrywki, od prostej partyjki, poprzez turnieje, a na powtórnym rozgrywaniu historycznych meczów kończąc. Możliwy jest tryb podpowiedzi, w którym komputer analizuje Twoje posunięcia i sugeruje optymalne. Siłą **Chessmastera** jest ogromna biblioteka partii, otwarć czy końcówek. Historyczne rozgrywki opatrzone fachowym komentarzem są istną skarbnicą szachowej wiedzy.

Podsumowując **Chessmaster 9000** to znakomita gra dla pasjonatów. Inni nawet nie zauważą podniesionego jakoby poziomu SI. Tak czy inaczej **Chessmaster 9000** jest najlepszym, najpełniejszym programem szachowym. W moim przekonaniu w pełni skorzystać z niego mogę jedynie profesjonalni gracze. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ inteligentni przeciwnicy
+ ogromne archiwum szachowe
+ stare, dobre zasady szachów

WADY:
– niezbyt przyjazny interfejs

Cena: 129,99 zł

producent: *Strategic Simulations Inc.*
wydawca: *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *Play It*
http://www.ubi.com/US/Games/chessmaster9000pc

LOGICZNA

8

NIEZŁA JAZDA

MICRO COMMANDOS

Kolejna wojna o przedpokój

Podbój Ziemi przez obcych, kojarzy się zazwyczaj z hordami dzikich i krwiożerczych najeźdźców, którzy namiętnie niszczą dobra cywilizacyjne i dezintegrują wszelkie objawy życia na naszej planecie. Taki apokaliptyczny obraz zagnieździł się na stałe w wielu grach o tej tematyce i już nic nie wskazywało na jakąkolwiek zmianę, aż do czasu pojawienia się na nim mikro-pęknięcia.

Diaz

Pomysł na grę, w której bohaterowie mierzą zaledwie kilkanaście centymetrów wzrostu, nie jest niczym nowym (warto wspomnieć chociażby o strategii ***Army Men*** czy też zręcznościówce ***Airfix Dogfighter***). Należy jednak dodać, iż w żadnej z nich celem kampanii nie było zdobycie planety, jak to ma miejsce w **Micro Commandos**.

Kampania jest zresztą jedynym trybem, w jaki można pograć. W programie nie zobaczysz żadnych pojedynczych misji i nie ma także możliwości gry sieciowej, co niewątpliwie stanowi poważną wadę produktu. Sama rozgrywka, nie różni się od innych klasycznych RTS-ów – zasada „buduj i zdobywaj" obowiązuje tu od samego początku.

Według autorów gry, siła militarna pochodzących z kosmosu Łuszczaków zależy od trzech niezbędnych surowców: energii, żywności i materiałów budowlanych. Aby je zdobyć, należy wyprawiać się na tereny zamieszkałe przez ludzi i tam znajdywać właściwe źródła: gniazdka sieciowe i baterie, resztki jedzenia, pokarm dla zwierząt domowych czy też narzędzia zostawione przez ludzi. Jednak takie eskapady niosą ze sobą najróżniejsze niebezpieczeństwa.

Podsumowując, **Micro Commandos** jest strategią czasu rzeczywistego dla mało wymagających odbiorców. Gra nie należy do trudnych, a przemoc w niej została maksymalnie ograniczona, przez co jej adresatami są również gracze młodszego pokolenia. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ niezły pomysł
+ polska wersja językowa

WADY:
– niedopracowana grafika
– momentami nużące zadania
– brak trybu multiplayer

Cena: 79,90 zł

producent: *Monte Cristo*
wydawca: *Monte Cristo*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.montecristogames.com

STRATEGICZNA

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

PC CD ROM

I Ty wstąp do Legionów!

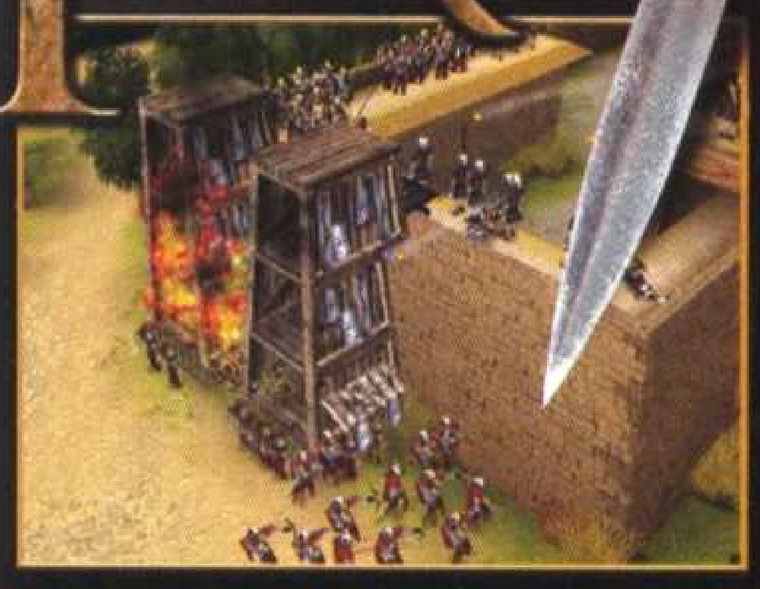
Praetorians – strategia w czasie rzeczywistym.
Cesarstwo Rzymskie w okresie swej świetności:
ponad 20 historycznych misji, jak wojna w Galii
czy podbój Egiptu.

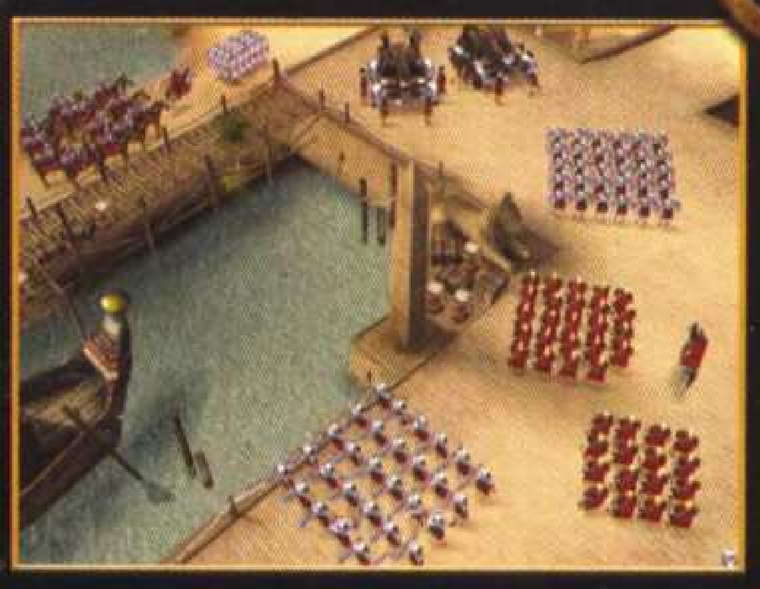
GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
CENEGA
DYSTRYBUCJA W POLSCE

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

Premiera: 2003

PRAETORIANS





wp.pl gry.wp.pl

www.cenega.pl

PYRO STUDIOS

EIDOS INTERACTIVE

Dystrybucja i polska wersja językowa
Cenega Poland Sp. z o.o.

CENEGA

Praetorians™ © Pyro Studios 2002. Wydane przez Eidos Interactive. Opracowane przez Pyro Studios. Praetorians to znak towarowy Pyro Studios.

Już na początku, kiedy wziąłem do ręki pudełko z grą, ogarnęły mnie pewne wątpliwości. Ewolucja – dlaczego nie rewolucja, albo po prostu część druga? Po zainstalowaniu gry szybko zrozumiałem, co kryje się pod tą nazwą. I nie byłem tym moim odkryciem zbytnio ucieszony. Nowa wersja Airline Tycoon tylko w niewielkim stopniu różni się od swej poprzedniczki.

Mariusz Puzynowicz

Na podbój przestworzy

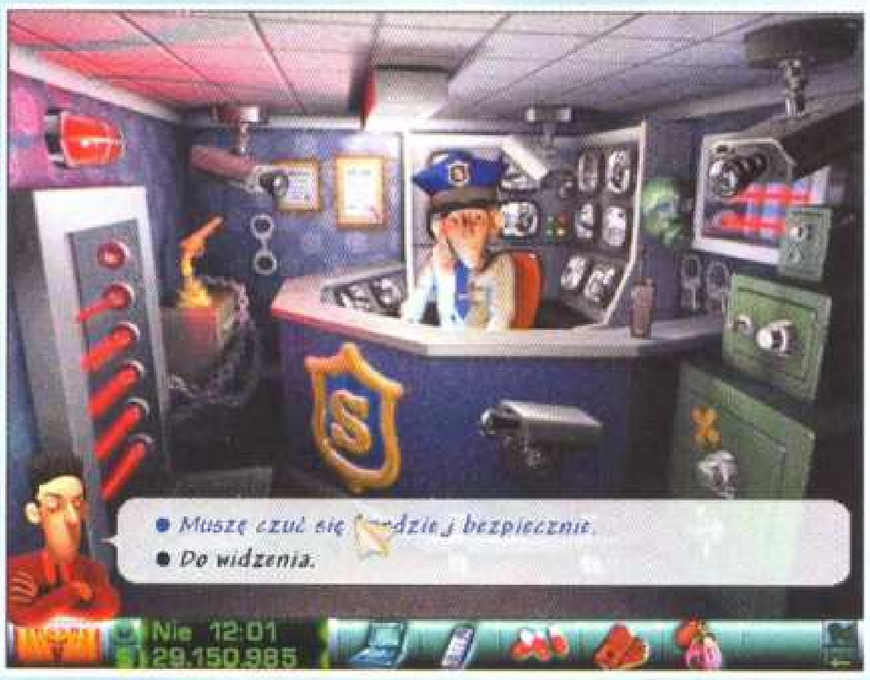
Po uruchomieniu **Airline Tycoon Evolution** oczom moim ukazało się to samo intro, co w części pierwszej, ten sam ekran początkowy, jedynie z głośników popłynęła nowa muzyka. „To już coś"– pomyślałem i zabrałem się szybko za misje dla pojedynczego gracza. Oczywiście, tak jak się tego spodziewałem, dostępne są tu misje z pierwotnej wersji gry oraz, co mnie mile zaskoczyło, dwie nowe kampanie. Dalej było „po staremu" – cztery firmy lotnicze: Sunshine Airways, Falcon Lines, Phoenix Travel, Honey Airlines, a Ty decydujesz którą z nich pokierujesz. Na pierwszy rzut oka sam wygląd gry także nie uległ najmniejszym zmianom: ta sama grafika, te same pomieszczenia, ci sami ludzie, słowem deja vu.

Po dłuższym obcowaniu z grą dostrzegłem ową „ewolucję". Dialogi wszystkich postaci czytane są teraz przez nowych lektorów, co osobiście uważam za minus, gdyż obecnie teksty w większości czytane są tak, jakby ludzie do tego zatrudnieni odrabiali pańszczyznę (wystarczy porównać postać pijaczka w barze). Doszły także nowe pomieszczenia, jak chociażby sklep, w którym skonstruować można samolot według własnych zachcianek, wybierając jego kadłub, skrzydła, ogon czy silniki. Jeżeli mam być skrupulatny, to muszę przyznać, że w niektórych lokacjach dostrzegłem drobne zmiany kosmetyczne polegające na zmianie jakieś małoważnej nazwy, czy pojawieniu się nowej dekoracji.

Tylko porównuję i porównuję, a tymczasem nie wszyscy gracze zetknęli się z częścią pierwszą wydaną w połowie 1999 roku, zatem pora napisać coś o samej rozgrywce. Jak zapewne się już domyśliłeś, w grze jesteś właścicielem linii lotniczych, a Twoim zadaniem jest przewożenie pasażerów i towarów oraz zarabianie na tym pieniędzy. Należy zaznaczyć, że klientów można przewozić na dwa sposoby, a mianowicie: po pierwsze, można utrzymywać stałe połączenia pomiędzy danymi miastami; oraz po drugie, można podejmować się wykonania lotów czarterowych. Popularność lotów rejsowych jest uzależniona od kilku czynników: wizerunku połączenia, wyposażenia samolotów, oraz częstotliwości i regularności lotów. Jeżeli wszystkie te czynniki będą dobre, to można zarobić na tym niezłe pieniądze. Jeśli chodzi o „czartery", to trzeba tu uważać, bo można za nie otrzymać kolosalne sumy, jak i dużo na nich stracić, gdyż w przypadku niewykonania zlecenia, przyjdzie zapłacić nieraz słoną karę. Trafne decyzje w tej kwestii mogą zatem wynieść Twoją firmę na piedestały, jak również mogą być jej gwoździem do trumny. Przewozy towarowe polegają na tym samym, na czym loty pasażerskie, czyli na dostarczeniu dóbr z jednego miejsca w drugie, z tą jednak różnicą, że te ostatnie można realizować na raty, przewożąc towar partiami.

Wypadałoby także powiedzieć słów kilka o samolotach, które pomogą Ci w walce o jak największy udział w rynku przewozów pasażerskich i towarowych. Otóż w **Airline Tycoon Evolution** dostępne są prawdziwe marki samolotów, czyli spotkać można tu Airbusy, Boeingi, Tupolewy czy najszybszy pasażerski samolot świata jakim jest Concorde. Łącznie naliczyłem tu około 30 maszyn. Oprócz tego, jak już wyżej wspomniałem, można stworzyć własne wymyślne konstrukcje. Każdy samolot charakteryzuje kilka cech: liczba pasażerów zabierana na pokład, ładowność, zużycie paliwa oraz maksymalna odległość jaką maszyna może przelecieć.

Samoloty można kupować na dwa sposoby. Nowe nabywa się w sklepie znajdującym się na pierwszym piętrze lotniska, natomiast stare możesz kupić w muzeum. Przy zakupie używanych maszyn należy szczególnie uważać, gdyż można kupić niezłego „rzęcha", który co chwila będzie się psuł. Jednak niezależnie od tego, czy będzie to nowy, czy stary samolot – ma on to do siebie, że sam nie poleci i potrzebuje pilotów oraz kogoś do obsługi pasażerów. Należy zatem zatrudnić jakiś personel. Oczywiście im lepsze kwalifikacje ów posiada, tym lepiej, bo klienci nie lubią być bici czy znieważani przez stewardów oraz



stewardesy, a i na takie zdarzenia trafiałem. Dodatkowo można zmieniać wystrój maszyn montując wygodniejsze fotele, serwując lepsze jedzenie, czy też zatrudniając dodatkowy personel. Powoduje to wzrost popularności Twojej linii i co za tym idzie, takie działania będą przyciągać nowych klientów. Bez krzty przesady mogę powiedzieć, że z samolotami, poza wymienionym już wystrojem, można wyrabiać niemal wszystko - od wymiany świateł, po nawet zmianę kabiny pilotów. Możesz co prawda przestać dbać o swoje Airbusy czy inne Boeingi, jednak niech cię nie zdziwi komunikat, że jedna z Twoich maszyn właśnie straciła ogon i o mało co się nie rozbiła.

Graficznie **Airline Tycoon Evolution** nie różni się niestety niczym od swej poprzedniczki. Niemal statyczne tła i koślawa animacja postaci, to wizytówka tej gry. Jednak można się do tego przyzwyczaić i nie zwracać na to większej uwagi, w końcu nie jest to gra zręcznościowa, tylko strategia. Dźwięk stoi na nieco wyższym poziomie i co niektórym graczom pewnie przypadnie do gustu. Większość melodii jest w stylu „Aloha! Hawaje!" i wprowadza w całkiem odprężający nastrój. Oprócz tego klimat jest budowany przez ryk samolotowych silników czy niemal równie miły głos pani zapowiadającej odloty i przyloty maszyn.

Podsumowując, muszę stwierdzić, że z oceną **Airline Tycoon Evolution** był mały problem. Z jednej strony zmian w niej zawartych jest dosłownie jak na lekarstwo, a z drugiej jest to całkiem udana gra mogąca przykuć przed monitorem na kilka dni. Jednak zdecydowanie odradzam zakup programu osobom, które mają za sobą przygodę z częścią pierwszą, bo kontynuacja nie oferuje zbyt wielu nowości i może tylko rozczarować. Natomiast graczom, którzy nie zetknęli się do tej pory z tą grą, a są fanami strategii ekonomicznych, tytuł ten może przypaść do gustu – oczywiście jeżeli nie oczekują od niego świetnej grafiki. ❐

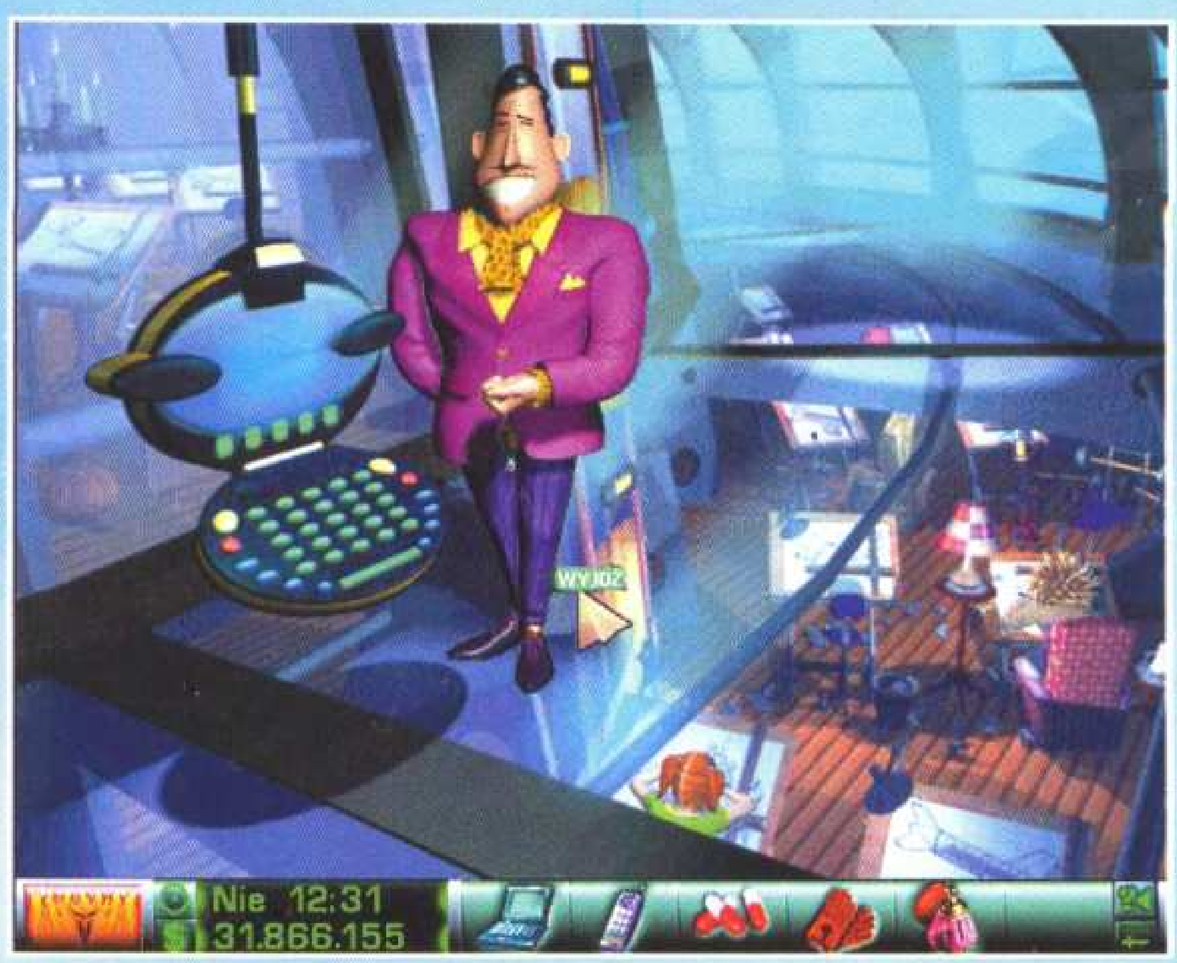
W SKRÓCIE

ZALETY:

+ możliwość tworzenia własnych samolotów
+ małe wymagania sprzętowe

WADY:

– niewielkie zmiany w porównaniu z wersją podstawową
– przestarzała grafika
– kiepscy lektorzy



ECH TA KONKURENCJA...

Czy konkurenci robią Tobie różne świństwa, a Ty nie wiesz jak im odpłacić? Nic prostszego. Ty też możesz być dla nich bardzo, bardzo niemiły...

Udaj się do sklepu bezcłowego i kup futerał na skrzypce. Następnie idź do biura Petrol Air. Podaruj sprzedawcy zakupiony przed chwilą przedmiot. Wskaże Ci on ukryte pomieszczenie, gdzie rezyduje miły pan, który za pieniążki może na przykład pomajstrować przy silnikach samolotów konkurencji. Jest on niezwykle skuteczny w swym działaniu.

Ktoś Ci wpuścił wirusa do notebooka, a Ty nie możesz znaleźć dyskietki antywirusowej? Udaj się do biura Air Travel i złap pająka, który wyjdzie z ulotek. Swoją zdobycz wręcz terroryście w odkrytym wcześniej pomieszczeniu. W zamian pozwoli wziąć Ci lotkę wbitą w trofeum myśliwskie. Teraz biegiem do pobliskiej agencji reklamowej, gdzie wymienisz lotkę za dyskietkę.

Wsypano Ci coś do kawy i teraz musisz co chwilę biegać do ubikacji? Udaj się do biura dyrektora lotniska i zabierz z tablicy pocztówkę. W dziale kadr podaruj ją pani tam pracującej. W zamian będziesz mógł zabrać tabletki, które pomogą na Twoje dolegliwości.

Cena: —	Wersja polska —	Demo: —	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 450, 64 MB RAM*

producent: *Spellbound* **wydawca:** *Monte Cristo*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://www.ate.spellbound.de

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

POLSKIE PREMIERY

Zdarza się, że recenzje zamieszczane w pismach komputerowych, powstają na podstawie oryginalnych anglojęzycznych wersji gier. Dopiero po pewnym czasie rodzimi dystrybutorzy przygotowują polski przekład i taki w pełni przygotowany produkt wypuszczają na nasz rynek. Wtedy można w pełni ocenić jakość wykonania tłumaczenia, podłożenia dialogów czy wreszcie przyjrzeć się jakie dodatki i gadżety zostały dołączone do gry.

Opracował: Maciej Jasiński i ManJAk

CONFLICT: DESERT STORM PUSTYNNA BURZA

ZRĘCZNOŚCIOWA

Chociaż od czasu wojny w Zatoce Perskiej minęło już ponad 10 lat, to nadal jej temat jest bardzo popularny w mediach (szczególnie amerykańskich), a także w twórczości publicystycznej i literackiej. Szczególnie obecnie, gdy co chwilę słyszymy o kolejnej wojnie przeciwko Saddamowi Husajnowi, a niezależni obserwatorzy sprawdzają, czy Irak nie dysponuje bronią masowego rażenia – walki w rejonie Zatoki Perskiej mogą być zagadnieniem bardzo chwytliwym. Niemalże przeczuwając mające miejsce obecnie wydarzenia, firma **Pivotal Games** opracowała grę **Conflict: Desert Storm – Pustynna burza**.

Gracz wciela się w niej w postać członka amerykańskich (Delta Force) lub brytyjskich (SAS) oddziałów specjalnych, który zostaje wysłany w rejon walk. Tam musi wykonać szereg misji polegających na opanowaniu konkretnych celów, likwidacji pewnych przeciwników lub oswobodzeniu swoich towarzyszy przebywających w niewoli.

Przygodę jako żołnierz mający uczestniczyć w walkach przeciwko Irakijczykom, rozpocząłem od intensywnego treningu. Przyznaję, że podłożenie głosu pod nieprzyjemnego oficera, robi bardzo dobre wrażenie. W jego głosie można odnaleźć wszystkie najlepsze cechy roli Clinta Eastwooda ze „Wzgórza Rozdartych Serc". Niestety, jak się później przekonałem, jest to najlepiej przetłumaczony i dopracowany element przekładu.

W dalszej części gry sporo jest błędów, nawet tych ortograficznych (np. Bliski Wschód pisany z małej litery), a także zupełnie niegramatycznych zwrotów w rodzaju „Irak rozpoczął inwazję Kuwejtu".

Na szczęście **Conflict: Desert Storm – Pustynna burza** to gra zręcznościowa, a nie jakaś skomplikowana przygodówka, zatem przekład nie będzie raził głównie ze względu na swoją sporadyczną obecność. Wszakże najważniejsze jest to, aby skutecznie walczyć. Żołnierz stojący twarzą w twarz z wrogiem nie recytuje raczej dzieł Szekspira, a jeżeli już, to ogranicza się do krótkiego „Słowa, słowa, słowa".

Cena: 99 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 550, 64 MB RAM, karta z akceleratorem 3D

WERDYKT **8**

ICEWIND DALE 2 PL

ROLE-PLAYING

Dobry rolplej jest jak dobra przyjaciółka – intymne spotkanie tete-a-tete zawsze daje gwarancję pełnej przyjemności. Przykładając to twierdzenie do *Icewind Dale* można powiedzieć, że druga część tej gry to już druga dobra przyjaciółka, bo romans z **IWD2** jest równie wciągający, jak z „jedynką". Oczywiście pod warunkiem, że jest się miłośnikiem fantasy spod znaku Dungeons and Dragons, i że przejście z kanonicznego AD&D 2nd edition na edycję trzecią odbyło się bezboleśnie; znam bowiem takich, którzy do teraz nie mogą przeboleć, że AC liczy się w górę, a nie, jak dawniej, w dół.

Gwoli przypomnienia, przygoda z naszą nową towarzyszką zabaw jest atrakcją głównie dla miłośników wojowania. Z serii „baldursoidalnej" na jednym krańcu stoi ***Planescape Torment***, rolplej niemal przygodówkowy, ***Baldur's Gate*** plasuje się pośrodku, drugi zaś biegun wyznacza właśnie ***Icewind Dale*** w obu odmianach, gdzie fabuła stanowi pretekst do ostrego wygrzewu. Nie jest to jednak wygrzew bezmyślny, jak nie przymierzając w ***Diablo*** – tu trzeba sporo kombinować, czarować z rozwojem drużyny i czarować dosłownie, a i historia opowiadana przez grę wykracza poza pomysł „zabij wszystko, co się rusza, a na końcu tego największego", twórcy gry zadbali o to, aby były i questy poboczne, i różne tajemnice, które wyjaśniają się w miarę postępu akcji. Słowem, jest to klasyczny rolplej, z naciskiem na intensywne użycie broni, czyli dokładnie to, czego po ***Icewind Dale*** należy się spodziewać.

Polska wersja gry została przygotowana przyzwoicie, głosy postaci nie drażnią „dobranockowością", jak to było w Baldursach, aczkolwiek tłumaczenie nie do końca jest perfekcyjne; „brać ich!" ryczy demon na Twą drużynę, potulnie wręczając jej karwasze, a pojawienie się tak staropolskiej umiejętności jak „deflection" też nie należy do niezwykłości. To jednak drobiazgi, w niczym nie umniejszające przyjemności czerpanej z gry – warto ją polecić każdemu. Także tradycjonalistom, może przekonają się, że liczenie klasy pancerza w górę ma swoje zalety.

Cena: 99,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 350, 64 MB RAM, CD-ROM x8

WERDYKT **8**

MAFIA THE CITY OF LOST HEAVEN

ZRĘCZNOŚCIOWA

Mafia to jedna z tych gier, które wywarły na redaktorach ŚGK największe wrażenie w mijającym roku 2002. Dlatego też sami z niecierpliwością oczekiwaliśmy na pojawienie się polskiej wersji językowej, powstało nawet coś na kształt „listy społecznej", na której zapisano kto po kim będzie pożyczał grę do domu. Ja stałem w tej kolejce uprzywilejowanej (nie mylić z taką dla inwalidów), oficjalnie przecież musiałem ową grę przetestować pod kątem wykonania spolszczenia.

Światowa premiera **Mafii** miała miejsce już we wrześniu, u nas gra pojawiła się w sprzedaży dopiero pod koniec listopada. Prace nad tłumaczeniem **Mafii** trwały zatem kilka długich miesięcy, ale efekt końcowy jest w pełni zadowalający.

Przede wszystkim firma **Play It** nie porwała się na podłożenie polskich głosów pod ścieżki dialogowe. Powiem krótko – chwała **Play It** za to. Nie wyobrażam sobie, aby nawet przy zaangażowaniu sporych środków, udało się dopasować tak dobrze głosy, jak uczyniono to w oryginale. Tak na dobrą sprawę **Mafię** ogląda się jak dobry film gangsterski wzorowany na „Ojcu chrzestnym" (nawet kilkuminutowe intro, przygotowane jak czołówka filmowa tworzy odpowiedni klimat). Dlatego też jakakolwiek ingerencja mogłaby w tym przypadku zaszkodzić – kto widział „Mroczne widmo" z dubbingiem, wie co mam na myśli.

Mamy zatem w **Mafii** napisy pojawiające się przy każdym dialogu, czy komunikacie wygłoszonym w trakcie rozgrywki. Jakość przekładu jest poprawna. Znalazłem co prawda kilka niezgrabnie przełożonych zdań, ale takie drobiazgi można wybaczyć.

Na uwagę zasługuje natomiast zestaw, którym **Paly It** uraczył wszystkich kupujących grę. W pudełku poza trzema płytkami z **Mafią**, znajduje się CD z muzyką jazzową – akurat do posłuchania w przerwie pomiędzy kolejnymi zmaganiami z grą. Zestaw uzupełnia plakat z gry oraz mapa przedstawiająca całe Lost Heaven, a na niej zaznaczono ponadto kluczowe dla fabuły miejsca.

Cena: 99 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 3 500,128 MB RAM, CD-ROM x8, karta 3D 16 MB

WERDYKT **9**

arena online

RAPORT

PRZYSZŁOŚĆ GIER SIECIOWYCH

The Sims Online
simy wędrują po sieci

Dark Age of Camelot
mmorpg na dworze króla Artura

Oszustwa w Counter Strike

CZEŚĆ!

Noblesse oblige, mówi stare porzekadło zaczerpnięte z łaciny. Zespół Areny Online bardzo wziął sobie tę maksymę do serc i, czule pieszczony licznymi głosami pochwalnymi za dotychczasowe zmiany, jeszcze bardziej zwarł szeregi by kolejne wydania AO były przynajmniej tak dobre jak poprzedni. Rzecz jasna nie jest to zadanie łatwe, ale wsłuchując się w Wasze krytyczne głosy, uwagi i porady (za wszystkie dziękujemy), staramy się dopracować wszelkie elementy, które nadal wymagają drobnej korekty oraz podejmujemy niektóre z tematów przez Was zasugerowanych.

Najwięcej szumu ostatnimi czasy zrobiło się wokół ksywek redaktorów, a właściwie ich braku przy okazji większych tekstów w AO. Wygląda na to, że koniecznie chcecie wiedzieć, kto dany tekst „popełnił". Nacisk ten wynika, miejmy nadzieję, z chęci pochwalenia danego autora za dobry tekst, a nie z zamiaru publicznego „mycia głowy". A tak całkowicie na serio – rozumiemy Wasze preferencje i być może już w następnym numerze ksywki powrócą na łamy AO.

Przejdźmy jednak do spraw bieżących: pragnęliście więcej wieści – i Wasze prośby zostały spełnione. Poprosiliście o odetchnięcie od FPP-ów, więc w tym numerze można poczytać, między innymi, o sieciowej wersji Simów (The Sims Online) oraz MMORPG Dark Age of Camelot. Zbliża się koniec roku, więc w jednym z artykułów wybiegamy myślami w przyszłość gier sieciowych różnej maści. Wreszcie przyglądamy się także problemowi oszukiwania w trakcie pojedynków sieciowych. W nowej Arenie Online nie mogło oczywiście zabraknąć miejsca dla stałych rubryk „Prosto z sieci" i „Zaślubiny z bronią".

Życzymy miłej lektury i Wesołych Świąt. Do zobaczenia za miesiąc.

baRTeS
oraz LLothar, Diaz, Psychooo,
Exile, sys/yavor

WARHAMMER ONLINE

Już niebawem wśród gier sieciowych pojawi się nie lada gratka dla miłośników produktów firmy Games Workshop. Do grona gier z gatunku massively multiplayer online rpg niebawem dołączy **Warhammer Online**, który oparty jest na słynnych strategiach planszowych. Twórcy postanowili jednak odejść od formy strategicznej i przejść na niwę rolpleja. Akcja gry rozgrywać się będzie w Reikland, rozpościerającym się od rzeki Reik po Grey Mountains. Teren ten do malutkich nie należy – autorzy zapewniają, że przemierzenie całej krainy w poprzek zajmie w czasie rzeczywistym mniej więcej osiemnaście godzin. Klaustrofobia zatem raczej nikomu tu nie grozi.

Wybierając swoją postać będziesz musiał zdecydować się na przedstawiciela jednej z pozytywnych ras. „Źli chłopcy" także zaznaczą swoją obecność, ale jedynie jako postacie niezależne. Kiedy już dokonasz wyboru i zostaniesz Człowiekiem, Elfem, Orkiem albo Ogrem (lista póki co nadal otwarta), to nie musisz liczyć się ze ściśle określonym rozwojem bohatera, przypisanym danej rasie. W miejsce systemu klasowego wprowadzono tutaj system oparty na trzech elementach – o tym, jak będziesz ewoluować, decyduje ilość przyjaciół oraz ekwipunek i specjalne umiejętności. W grze znajdzie się sporo miejsca na pojedynki „player vs player". Ogólnie rzecz biorąc, świat Reikland nie będzie miejscem łatwym do zamieszkania, pełnym pokojowo nastawionych istot, a więc postawa twardziela jest jak najbardziej wskazana. **Warhammer Online** powinien być miłą nowinką dla wszystkich fanów serii Warhammer, pozostaje im jedynie czekać, aż twórcy znajdą chętnych do wydania gry oraz sprecyzują termin jej ukończenia. ❐

NOWE MAPY DO UT 2003

Firma **Epic Games** oficjalnie potwierdziła, że wspólnie z zespołem **Digital Extremes** pracuje nad oficjalnym dodatkiem do FPS-a **Unreal Tournament 2003**. Ujawniono pierwsze szczegóły dotyczące zawartości pakietu. Rozszerzenie zawierać będzie pięć nowych poziomów oraz nowy tryb rozgrywki, obecnie nadal owiany mgiełką tajemnicy. Nowe mapy będą wykonane w odmiennym stylu niż te obecne w pudełkowej wersji. Chodzą słuchy, że ma w nich nastąpić powrót do stylistyki oryginalnego ***UT***. Wygląda więc na to, że twórcy nie są głusi na krytyczne głosy i starają się nieco ukoić ból bardziej zaawansowanych graczy, zawiedzionych klimatem **UT 2003**. Rzecz jasna na pytanie, kiedy ukaże się ten dodatek, dziennikarze niezmiennie otrzymują odpowiedź-kliszę: „jak tylko zostanie ukończony". Ech, ci szarmanccy twórcy! ❐

PIRATES! W FORMIE MMORPG

Starsi gracze, co z niejednego komputera twardy dysk zjedli, na pewno doskonale pamiętają dzieło firmy **MicroProse**: ***Sid Meier's Pirates!*** Gra ukazała się piętnaście lat temu, po jakimś czasie wyszła też jej wersja Gold. I choć od tego czasu było o niej cicho, to jednak pewnym ludziom przyszło do głowy, by się od nowa tym projektem zająć. Firma, która już od trzech lat szlifuje ów brylancik, nazywa się **WOP-DevTeam** i planuje wypłynąć wraz z piratami na szerokie wody internetu.

Od strony graficznej gra **World of Pirates** prezentuje się porządnie, choć konserwatywnie – zaniechanie implementowania przesadnych bajerów powoduje, że gra ta będzie przyjazna posiadaczom komputerów o słabszej mocy. Akcja gry **World of Pirates** rozgrywa się w XVII wieku na Wyspach Karaibskich, gdzie dominują piraci i łowcy głów, gdzie najsmakowitszym kąskiem są statki kupieckie, a postrachem złoczyńców są okręty wojenne. Gracz wchodzący w ten świat może wybrać dla siebie rolę kupca, pirata, a nawet gubernatora prowincji. **World of Pirates**, gra MMORPG, zawiera w sobie elementy walki, handlu, konstrukcji okrętów, tworzenia i rozwijania miast. Rzecz jasna nadal istotną rolę odgrywać będą bitwy morskie. Tytuł przechodzi aktualnie intensywne beta-testy. ❐

WORLD OF WARCRAFT WE MGLE

„Blizzard" w języku angielskim oznacza zamieć śnieżną. Amerykańska firma **Blizzard** zatem chyba nie przypadkowo wybrała sobie taką nazwę, bowiem bliskie przyjrzenie się któremukolwiek z jej tytułów, gdy jest on w trakcie produkcji, jest tak proste, jak dojrzenie misia polarnego w trakcie zamieci.

Nie inaczej rzecz się ma z MMORPG **World of Warcraft**, którą to grę zapowiadano od niepamiętnych czasów, a ostatnio ani widu ani słychu o postępach w produkcji. Miejmy nadzieję, że produkt ten nie dołączy do galerii gier-widm. Póki co aktualne stanowisko **Blizzarda** jest takie, że gra się pojawi, gdy zostanie ukończona. Doprawdy bardzo oryginalne stwierdzenie. W tej chwili wiadomo, że premiery można się (chyba) spodziewać w 2003 roku. W **World of Warcraft** gracze podzieleni są na odrębne, otwarte światy (nie ma „ładowania" lokacji), wybierają swą postać spośród Ludzi, Orków i Taurenów, a być może później pojawią się też inne rasy. W grze przemierzać będziesz dobrze znane z singlowego ***Warcrafta*** krainy, takie jak Azeroth czy Lordaeron. ❐

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDERTIDE

Pod koniec listopada **Infogrames** ogłosiła, że **Bioware** wraz z firmą **FloodGate** pracują nad dodatkiem do **Neverwinter Nights – Shadows of Undertide**. Gra ma się ukazać wiosną 2003 roku. Poza czterdziestoma godzinami rozgrywki dla pojedynczego gracza, w pakiecie znajdą się nowe narzędzia ułatwiające życie twórcom amatorskich map do **NWN**. Jedną z nowości będzie dołączenie automatycznych „przewodników" (wizards), którzy podpowiadać będą w procesie tworzenia nowych poziomów. **Bioware** pracuje także nad jeszcze jednym pakietem rozszerzającym, wstępnie planowanym na lato 2003 roku. ❐

w skrócie

NWN PL

Do sklepów na terenie Polski trafiła polskojęzyczna wersja Neverwinter Nights. Jak informuje wydawca gry, firma CD Projekt, w skład pakietu wejdą: gra na 3CD w wersji PL, instrukcja do gry, mapa Neverwinter oraz, co szczególnie ważne dla graczy lubiących potyczki sieciowe, bonusowa płyta z nowymi potworami, 360 MB segmentów (lochy, bagna, zimowe krainy itd.).

BF 1942 poszerzony

Electronic Arts oficjalnie ogłosiło rozpoczęcie prac nad expansion packiem do swojego wielkiego hitu Battlefield 1942, o podtytule The Road to Rome. Gotowy produkt pojawi się na rynku w pierwszym kwartale 2003 roku. W dodatku do gry pojawią się nowe pojazdy, samoloty oraz mapy i misje dla trybów single i multiplayer.

Promocja Warcraft 3

Blizzard zapowiedział wydanie dema Warcraft 3 na początek grudnia. W demie znajdą się po 3 poziomy multiplayer i singleplayer, których nie znajdziesz w pełnej wersji gry. Co prawda mapy multi będą dostępne w BattleNecie, ale niestety tylko jako „custom game".

Necron w sprzedaży

Do sklepów w Stanach Zjednoczonych trafił najnowszy produkt firmy CDV Software Entertainment – Neocron, o którym już kilkukrotnie pisaliśmy. Dla przypomnienia: akcja tego cyberpunkowego MMORPG rozgrywa się w postapokaliptycznym mieście Neocron, gdzie gracz będzie miał okazję wcielić się w rebelianta walczącego przeciw wielkim korporacjom i ich bezwzględnemu uciskowi.

CS - UT

Pod adresem http://www.planetunreal.com/funreal/ możesz znaleźć bardzo ciekawą mapkę do UT 2003. Jest to przeróbka jednej z map CounterStrike o nazwie de_aztec. Na tej stronie www. znajdziesz ja zarówno w trybie deathmatch, jak i double domination.

CITY OF HEROES

Bohaterska gra RPG

Jeśli fascynowałeś się superbohaterami z komiksów Marvela lub z opowiadań fantastycznych i chciałeś zostać jednym z nich, to już wkrótce będzie to możliwe. Wszystko za sprawą kalifornijskiej firmy **Cryptic Studios** i jej nowemu sieciowemu RPG o nazwie **City of Heroes**, który niedługo ujrzy światło dzienne.

Obywatele miasta Paragon uczestniczyć będą w niesamowitych wydarzeniach: eksperymenty szalonych naukowców, badania rządowe na cywilach, czy najazd obcych to tylko jedne z atrakcji, jakie będzie można tam znaleźć. Przeciwko tym zagrożeniom wystąpisz Ty, wcielając się w wymarzoną postać człowieka o nadprzyrodzonych zdolnościach. Możliwość lotu, ogromna wytrzymałość na ciosy, siła, szybkość, lasery w oczach, to tylko niektóre z zalet bohatera. Wszystko podane jest w doskonałej oprawie graficznej, zgrabnie ubrane w ciekawy engine pełen statystyk, dużych możliwości tworzenia postaci oraz łączenia się w drużyny.

City of Heroes znajduje się we wstępnej fazie opracowywania, ale stworzono już sprawnie działające środowisko gry, większość koncepcji fabuły a także historii świata i miasta. Pierwszych betatestów należy spodziewać się pod koniec pierwszego kwartału 2003 roku. Będziemy niecierpliwie śledzić rozwój tej, niecodziennej w swojej formie i oprawie, gry. Mam nadzieję, że miasto bohaterów nie rozczaruje fanów gier role-playing. ❐

SHADOWBANE

Konkurencja dla Everquest

Wielu doświadczonych graczy RPG spod znaku papieru i ołówka zgodnie przyznaje, że na **Shadowbane** oczekuje z niecierpliwością. Dla niektórych entuzjastów ma ona być hitem dorównującym możliwościami ***EverQuest*** czy ***Anarchy Online***, równocześnie będąc rozwinięciem kierunku wyznaczanego ostatnio przez ***Morrowind***. Muszę przyznać, że na taki przebieg wydarzeń wskazuje wiele dowodów. Świat, który producenci z **Wolfpack Studios** starają się nam przedstawić – to ogromna, mityczna kraina Aerynth – podobny jest rozmiarami do współczesnej Europy. Na całym terenie gry można będzie nawiązać dialog lub walkę z setkami mitycznych potworów, humanoidów i bohaterów prowadzonych przez graczy. Cechy charakterystyczne świata przedstawionego to przede wszystkim ogromne miasta, zapełniane przez żywe postacie oraz duży nacisk na grę strategiczną.

Nowatorstwo tej gry polega na możliwości zakładania własnych posiadłości, które stają się jednocześnie Twoim centrum ekonomicznym. W miarę możliwości gracz (lub gildia, do której on należy) może przeprowadzić atak na sąsiednie terytorium, co wiąże się z przeprowadzaniem oblężeń wrogich twierdz czy walką na otwartych przestrzeniach. Dodając do tego wszystkiego wsparcie magii, maszyn oblężniczych, czy fantastycznych stworów, otrzymujemy niesamowite warunki do gry.

Shadowbane będzie mieć ogromne możliwości w kwestii tworzenia postaci – kilkadziesiąt współczynników wpływa nie tylko na zdolności bojowe bohatera, ale także na jego umiejętności ekonomiczne i dyplomatyczne. Na serwerze testowym tworzą się już sojusze graczy – gildie – zajmujące się handlem, zdobywaniem informacji, odkrywaniem ciekawych miejsc. Wśród gildii znalazły się także klany typowo wojenne. Sądzę, że **Shadowbane** ma wielkie szanse stać się sporym hitem. Podstawowym jej atutem jest wyjątkowe dopracowanie pod każdym możliwym względem. Od premiery dzieli nas jeszcze wiele czasu: gry należy spodziewać się najprawdopodobniej w drugim kwartale 2003 roku. ❐

RtCW - ENEMY TERRITORY

Więcej Wolfensteina

Od jakiegoś czasu wiadomo, że mający się wkrótce ukazać dodatek do **Return to Castle Wolfenstein** o tytule **Enemy Territory** nie będzie nakładką wymagającą podstawowej wersji **RtCW**, lecz całkowicie samodzielnym tytułem. Nad grą pracują trzy odrębne teamy: **Splash Damage** opracowuje nowe mapy do trybu wieloosobowego, **Mad Doc** przygotowuje kampanię dla samotnego żołnierza, a **Gray Matter** podrasowuje sztuczną inteligencję nowych botów.

Ciekawe, czy **Enemy Territory** będzie propozycją na tyle bogatą, by spełnić oczekiwania fanów. Na dzień dzisiejszy wiemy, że w trybie single znajdą sie trzy rozdziały składające się na spójną kampanię – agent Blaskovitz otrzyma tutaj wsparcie innych żołnierzy (kierunek ***Medal of Honor***?).

Nas jednak o wiele bardziej interesują nowinki w trybie multiplayer. Znajdzie się w niej piętnaście nowych mapek, na których rozgrywane będą pojedynki między Aliantami i III Rzeszą. Wśród typów postaci pojawi się zupełnie nowa klasa – Covert Ops – sekretnego agenta, którego przynależność rozpoznasz dopiero po namierzeniu celownikiem. W **Enemy Territory** bardza ważną funkcję spełniać będą inżynierowie, odpowiedzialni za wszelkie akty dywersji. Pojawi się także możliwość chwycenia wroga w pułapkę minową. Rozpoczynając sesję multiplayer, będziesz mógł rozwijać pewne, charakterystyczne dla swojej postaci, cechy – na przykład celność strzałów znacznie poprawi Twoje umiejętności snajperskie. Gdy tylko ostateczna wersja **Enemy Territory** zawita w naszej redakcji, to jak najszybciej postaramy się coś więcej napisać o jej trybie multi. ❐

THEY HUNGER (HALF LIFE MODIFICATION)

DOWNLOAD: www.fileplanet.com

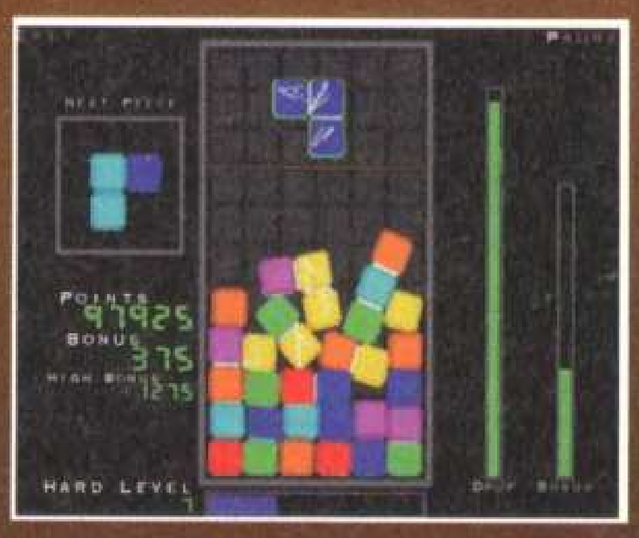
Bohaterem moda do ***HL*** o tytule **They Hunger** jest pewien pisarz, który odniósł dotychczas wiele sukcesów literackich, a obecnie przymierza się do spłodzenia swego ostatniego dzieła. Jego wydawca wynajął mu mały, wiejski domek, gdzie literat pragnął zaznać ciszy i spokoju, aby tchnąć w siebie genialne pomysły. Niestety w drodze na miejsce relaksacyjna muzyka zostaje przerwana przez spikera, który donosi o dziwnych wyładowaniach elektrycznych, nad istotą których meteorolodzy mocno się głowią. Nagle zrywa się ulewny deszcz i pech chce, że jeden z piorunów trafia akurat w Twój samochód.

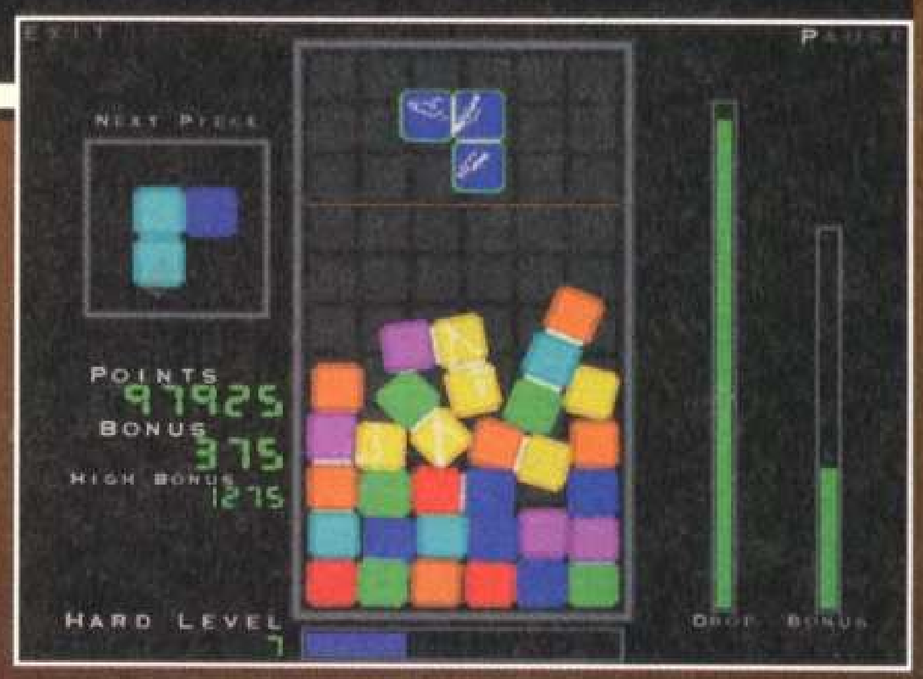
W tym miejscu zaczyna się przygoda – uwalniasz się z zatopionego samochodu i wydostajesz na suchy ląd. Z pozoru wszystko wygląda spokojnie. Noc, pusta okolica, w tle słychać cykające świerszcze oraz rechoczące żabki i pohukujące sowy. Niepokojące są dopiero dochodzące z oddali skowyty wilków oraz nawoływania bardzo zmęczonego głosu („wheeere are youu?", „hungryyyyy..."). Po dotarciu do pobliskiego kościółka i odnalezieniu pierwszej broni „białej" – parasola – napotykasz pierwszego zombie. W trakcie gry nasuną Ci się zapewne nieodparte skojarzenia z filmem „Noc żywych trupów". Na każdym rogu, gdziekolwiek byś nie skierował swe ostrożne kroki, czyhają żądne krwi żywe trupy. Brzydale wyłażą gdzieś z grobów, zaułków i w ogóle zewsząd, jakby właśnie odbywali coroczny zjazd truposzy.

Na początku gry arsenał broni nie jest zbyt duży – parasol i zwykły pistolet. Z czasem do kolekcji dołączy rewolwer, shotgun, snajperka, karabin maszynowy, czy też nawet klucz francuski. Na swej drodze spotkasz nie tylko zombie (występujące w różnej postaci) – nad bagnami zawisną brainacle, a w zakamarkach pochowały się face-brabbery (oba typy dobrze znane nam z ***Half Life`a***). Gra dzieli się na 3 epizody, w których pomaleńku odkrywana jest potworna prawda o cichym miasteczku i tym, co je spotkało. Przemierzysz liczne lokacje, począwszy od wsi, poprzez korytarze, katakumby, komisariat, kanały. Przyjdzie Ci nawet walczyć z całym składem tutejszego komisariatu policji – także i mundurowi zostali przemienieni w zombie. Ogólnie rzecz biorąc mod ten trzyma klimat wcześniej wspomnianego horroru i gra się w niego całkiem przyjemnie. Grafika, choć dzieło to najnowsze nie jest, nie trąci „myszką", a klimat jest bardzo nastrojowy. ❐

TRIPTYCH – ODMIANA TETRISA

http://www.chroniclogic.com/pdemo.html





Ile było odmian, klonów, przeróbek **Tetrisa** nikt chyba nie jest w stanie zliczyć. Tytuł pochodzący zza Bugu to jedna z najbardziej rozpowszechnionych gier na świecie. Jest to chyba najbardziej znany twór rosyjskich (gdy powstawał **Tetris** jeszcze radzieckich) programistów. Odkąd sięgam pamięcią co jakiś czas pojawia się jakaś nowa odmiana gry-legendy, tworzona z reguły przez mało znaną firmę. Gierki te w większości przypadków nie wciągają na długo i nadal najbardziej wciągający okazuje się stary, poczciwy **Tetris** w najprostszej postaci. Czasem wśród tych przeróbek można jednak wychwycić zabawny pomysł, na przykład kiedyś powstała gra „Krecik", osadzona „w klimacie" **Tetrisa** – jako tytułowy krecik zjadało się w niej mozaikę tetrisową, próbując jednocześnie uniknąć przygniecenia.

Firma **Chronic Logic**, znana z rewelacyjnego ***Bridge Buildera*** i ***Pontifexu***, postanowiła zrobić coś, o czym nikt wcześniej pewnie nawet nie pomyślał. Stworzyła ona niesamowitą odmianę „spadających klocków" opartą na wersji, w której na podłoże spadają proste klocki składające się z trzech różnokolorowych brył. Po połączeniu się 3 brył o jednakowym kolorze cała trójka znika. Z pewnością zastanawiasz się w tym momencie, cóż nowego można zrobić z taką grą. Ano, jak się okazuje, można i to sporo! Na pierwszy rzut oka nic specjalnego nie widzisz: szare tło, przeciętnie wyglądające klocki. Jednak gdy pierwsza figura opadnie na sam dół okazuje się, że dolatując do celu delikatnie podskakuje, odbija się. Programiści postanowili bowiem dodać całkiem realistyczne efekty, takie jak grawitacja czy sprężystość obiektów. Także obracanie nie wygląda tradycyjnie: klocek zmienia położenie bardzo płynnie, co daje Ci możliwość ustawienia go pod oczekiwanym kątem w powstałej w czasie rozgrywki szczelinie. Daje to naprawdę duże pole do manewru. Możesz przepchnąć niechciany element w inne miejsce, aby móc się „dokopać" do koloru, który akurat jest Ci potrzebny.

Dalsze zasady są bardzo proste. Wyższy poziom trudności daje większą ilość kolorów, co wydatnie zwiększa trudność zadania. Na pewnej wysokości znajduje się linia – jeżeli jakiś klocek ją przekroczy, to gra zostaje zakończona. Kiedy spotkają się trzy elementy o tym samym kolorze, to znikają, lecz wcześniej się niejako elektryzują, dzięki czemu można skasować jeszcze kilka kolejnych klocków tego samego koloru.

Triptych to przykład na to, że mimo wszystko można w bardzo dobry sposób zaserwować starsze danie, tak aby smakowało wybrednemu konsumentowi. Jakość **Triptycha**, jak i pozostałych znanych tytułów produkcji **Chronic Logic** pozwala uwierzyć, że czegokolwiek fachowcy z tej kompanii by się nie tknęli, to będzie to na wysokim poziomie. Zatem czekając na kolejne pomysły **Chronic Logic**, odśwież swoją znajomość z **Tetrisem**. ❐

UPLINK

http://www.introversion.co.uk/uplink/demo_win32.html

Niejeden komputerowiec marzył, lub nadal marzy, aby zostać hackerem. Żmudna droga do tego zawodu zakrętami bieży i wyboistymi ścieżkami. Poza tym jest to zawód o zwiększonym ryzyku: nieraz zapewne słyszałeś informacje o złapanym licealiście, który postanowił gdzieś się włamać.

Teraz i Ty masz szansę zostać Bogiem internetu. Pomoże Ci w tym gra **Uplink** – symulator hackera. Rzecz jasna jest to tylko zabawa, przedstawiająca bardzo uproszczony model włamywania się do komputerów, tak gdzieś pomiędzy rzeczywistością a filmami o hackerach. Notabene takie filmy powinno się zaliczać do gatunku s-f. Kto obejrzał choć jeden taki film, ten wie o czym mówię.

W grze **Uplink** na początku jesteś zdolnym człowiekiem, który zostaje zwerbowany przez tajną agencję. Niewielkie masz pojęcie co się dzieje, ale zapisujesz się – wszakże pragniesz być Kimś. W świat gry wprowadza Cię bardzo przyjazny tutorial. W pierwszym etapie wybierasz, gdzie mieścić się będzie Twoje „okno (Windows) na świat" – do wyboru jest kilka miast. Pracodawcy są zawsze anonimowi i na starcie dają Ci do dyspozycji pewną sumkę, którą należy mądrze wydać na oprogramowanie. Jest to między innymi wykrywacz namierzania, program do kopiowania plików, kasowania logów, łamania haseł.

Po tych wstępnych igraszkach rozpoczyna się właściwa kariera przestępcy internetowego. Włamania do pierwszych komputerów to dosyć prosta sprawa. Robisz kilka przeskoków po serwerach na całym świecie, odpalasz łamacz hasła (jako login używamy „admin", szkoda, że nie root...), dzięki któremu nasze hasło ochoczo będzie pokazywać się literka po literce. Obliczyłem kiedyś, ile czasu zajęłoby łamanie hasła w taki sposób w rzeczywistości. Wynik oscylował w granicach paru tysięcy lat... Oczywiście potem poziom zabezpieczenia stopniowo się podnosi. Gra mocno wciąga, pozwala wczuć się w rolę zawodowca, który jest w stanie wodzić za nos wielkie korporacje i uniknąć wykrycia. Największy minus **Uplinka** to niebezpieczeństwo, że zechcesz naprawdę zostać hackerem i... wpadniesz w sidła policji. ❐

DARK AGE OF CAMELOT

MMORPG w czasach króla Artura

Świat fantasy usytuowany gdzieś w średniowiecznej Anglii może okazać się znakomitą odskocznią od olbrzymiej fali powstających obecnie MMORPG o tematyce science fiction i cyberpunk, wśród których prym wiedzie ***Anarchy Online***. Naszym zdaniem warto bliżej przyjrzeć się grze **Dark Age of Camelot** i to nie tylko dlatego, że kilkanaście tysięcy fanów już w tej chwili odwiedzających świat pełen magii, rycerstwa, przygód i marzeń po prostu nie może się mylić.

JEDEN ZA WSZYSTKICH, WSZYSCY ZA JEDNEGO

Kraina Camelotu oparta jest nade wszystko na starym, sprawdzonym systemie RPG „Camelot". To banalne stwierdzenie, jednakże wszyscy, którzy mieli z tym systemem spod znaku kartki i ołówka do czynienia, zgodnie powiedzą, że komputerowa wersja jest wiernym odzwierciedleniem oryginału. Podobnie jak w oryginalnym rpg, tak też i tutaj wydarzenia osadzone są w czasach następujących krótko po śmierci legendarnego króla Artura. Centrum krainy to Albion, rządzony przez kilkunastu księciów, spadkobierców królestwa. Druga część świata to wyspa Hibernia, pełna celtyckich magów i szamanów. Jest jeszcze dzika Północ, skąd wywodzi się większość barbarzyńców i najlepszych wojowników. Ciekawą koncepcją jest dodanie do uniwersum gry mitycznych światów, postaci i wydarzeń znanych z legend staroangielskich, ale także podań walijskich oraz szkockich. Fascynującą krainą jest położony na dalekiej północy Midgard, pełen stworzeń oraz miejsc żywcem przeniesionych z mitologii Wikingów i Celtów.

MAGIA DAWNYCH CZASÓW

Wprawdzie wydawać by się mogło, że walka w **Camelocie** uzależniona jest od poczynań rycerzy, wojowników, ich doskonałych broni oraz odpowiedniej taktyki, to jednak magia jest siłą potężniejszą od zwykłego, rycerskiego wyposażenia. Wszystkie lokacje zostały skonstruowane w taki sposób, że każde kluczowe miejsce jest chronione przez szereg magicznych przedmiotów (zwanych Reliktami), które można zdobywać brnąc przez szereg questów.

Unikatowymi przedmiotami można handlować lub pozyskiwać je w otwartej walce. Najlepsi złodzieje szczycą się ponadto przechwyceniem jakiegoś znanego obiektu. Często najsilniejsze gildie magów dysponują informacjami o ukryciu artefaktów, a przy ich odnajdowaniu chętnie współpracują ze stowarzyszeniami militarnymi oraz niezrzeszonymi graczami.

KRÓLESTWO OBRAZU I DŹWIĘKU

Dark Age of Camelot bogata jest w rozwiązania graficzne na najwyższym poziomie, w niczym nie ustępując takim nowościom jak ***Neverwinter Nights***, ***The Elder Scrolls 3: Morrowind***, czy ciągle znajdującej się w fazie testów ***Asheron's Call 2***. Dynamiczne światła, bardzo sprawne teksturowanie obiektów i powierzchni, inteligentni przeciwnicy to doskonały szkielet gry. Jeśli dodamy do tego muzykę krążącą w okolicach średniowiecznych celtyckich i szkockich klimatów, to nie pozostaje nam cień wątpliwości, że warto poświęcić tej grze wiele godzin.

Szczegóły w postaci dźwięków wydawanych przez otoczenie, przeciwników oraz interfejs są również bardzo przyjemne dla ucha. Ekran Camelotu jest bardzo dobrze rozplanowany, z pewnością nie zgubisz się w szeregu ikon służących szybkiemu uruchamianiu pożądanych czarów, zmianie uzbrojenia oraz włączeniu panelu rozmowy z innymi bohaterami.

NAWET KRÓL NIE JEST IDEALNY

Dark Age of Camelot nie jest pozbawione błędów. W początkowej fazie gry były to przede wszystkim bugi dotyczące nakładania się na siebie różnych obiektów. Nawet teraz zdarza się atakować potwora zakleszczonego w środku drzewa. Odrobinę razi także znikanie niektórych przedmiotów podczas wymiany z innymi graczami. Co prawda nie jest to częsty błąd, ale póki co nie został wyeliminowany i irytuje gracza swoją nieprzewidywalnością. Gra **Dark Age of Camelot** nie ma dużych wymagań sprzętowych, mimo to posiadacze internetu o przepustowości równej 128 kbit (lub niższej) mogą wyraźnie odczuć spore opóźnienia w reakcji swojego bohatera na dziejące się wokół niego wydarzenia. Jest to, moim zdaniem, najważniejsze niedopatrzenie w procesie produkcji gry, blokujące dostęp do niej większej rzeszy graczy.

Niemniej jednak polecam **Dark Age of Camelot** każdemu, kto ma ochotę na fantasy MMORPG w bardzo oryginalnym wydaniu. Za grę nie trzeba wnosić comiesięcznej opłaty subskrypcyjnej, co jest odejściem od coraz częściej stosowanej polityki twórców gier online. ❐

SIMS ONLINE

Wielka przeprowadzka Simów

Electronic Arts zasłynęła w świecie komputerowej rozrywki jako jedna z niewielu firm, której produkty nie tylko doskonale się sprzedają, ale również posiadają niezliczone rzesze wiernych fanów. Kontrowersyjny cykl ***The Sims***, w stosunku do którego mało kto pozostaje obojętnym, wraz z dodatkami ***The Sims: Balanga***, ***Randka***, ***Livin' Large***, ***Unleashed*** oraz ***Wakacje*** to łącznie ponad siedemnaście milionów legalnych kopii na całym świecie. Jeśli dodamy do tego niezliczone ilości użytkowników tworzących własne strony internetowe poświęcone grze, listy dyskusyjne, to otrzymujemy niesamowitą w swoim charakterze społeczność gry.

Oczywiście **EA** nie pozostała niema na liczne głosy ludzi, którym brakowało w cyklu ***The Sims*** możliwości internetowego kontaktu. **Maxis** przygotowywała się do projektu przez okrągły rok, aby miesiąc temu zaanonsować otwarte testy końcowe **Sims Online**. Oznacza to, że w grę może grać kilka tysięcy wyselekcjonowanych użytkowników, wśród których znalazło się miejsce dla redakcji Areny Online.

ODSŁONA PIERWSZA – POCZĄTEK ŻYCIA

Już na pierwszy rzut oka widać, że choć w niektórych aspektach gra jest bardzo mocno powiązana ze swoim pierwowzorem, to jednak w wielu innych elementach jest zupełnie świeżym produktem. Istotna różnica występuje już w początkowej fazie – musisz dokonać wyboru dzielnicy, w której zamieszkasz, co pociąga za sobą opłaty za użytkowanie terenu oraz instalację dodatkowych zabudowań. Koszty zależą od prestiżu okolicznych terenów, ilości sąsiadów oraz obecności atrakcyjnych miejsc. Wszystko ma wpływ na cenę wyrażoną w słynnej i ciekawie brzmiącej walucie – Simoleonach.

Następny etap to konstrukcja własnego bohatera. Jego tworzenie nasuwa skojarzenia rodem z wcześniejszych gier serii. Wybór wyglądu zewnętrznego następuje z ponad dwóch tysięcy dostępnych skinów oraz setki dostępnych twarzy i sylwetek. Wszystko służy temu, by Sim którego zamierzasz poprowadzić, był wiernym odzwierciedleniem Ciebie lub też, o ile takie Twe życzenie, kimś zupełnie przeciwnym. Na jednym koncie możesz posiadać do trzech postaci, a jednocześnie prowadzić tylko jedną. Serwer – miasto, w którym stworzysz swoją postać, będzie zasiedlony przez około 25 do 30 tysięcy ludzi. Jest więc duża szansa, że przynajmniej część z nich zacznie tworzyć podwaliny pod nową społeczność.

ODSŁONA DRUGA – BIZNES I WSPÓŁPRACA

W **Sims Online** bezwzględny nacisk położono na kooperację graczy. Osiągnięte zostało to w oparciu o zasadę współistnienia: o ile na przykład możesz posiadać dyskotekę, to do sprawnego jej funkcjonowania potrzebujesz dj'a, kelnerów, kucharza. Wybierzesz ich spośród graczy, wynegocjujesz z nimi odpowiednie płace, zakres obowiązków, podzielisz na zmiany. Jeśli dodam, że opracowano kilkaset użytecznych obiektów (restauracje, kina, teatry, hale sportowe, firmy, itp.), to jak na dłoni widać, że dostajesz wirtualny, zależny od innych użytkowników, świat. Razem możesz dorobić się pokaźnej fortuny, kształtować swój dom, jak i miejsce pracy, czy budować miejsca użyteczności publicznej.

Szereg cen produktów oraz kosztów ich wytwarzania skłoni na pewno większość graczy do łączenia się w grupy, które dysponując odpowiednim kapitałem będą po prostu coraz lepiej żyć, ciągle rozwijając swoją postać i jej wpływy. Jednym słowem otwiera się nowa era w dziedzinie gier Massively Multiplayer – era wirtualnej rzeczywistości.

ODSŁONA TRZECIA – CZAT I RANDKI

Poprzednie gry w wydaniu połączonych sił firm **Maxis** i **Electronic Arts** znalazły uznanie w dużej mierze u nastolatków, głównie dziewczyn. Dla nich też specjalnie rozszerzono menu **Sims Online**, dodając rozbudowany czat. Teraz gracze będą mogli umawiać się na randki, zakładać własne związki, żyć razem, brać śluby, urządzać imprezy, prezentacje, promocje produktów i usług – możliwości są naprawdę bardzo duże. Nawet na serwerach testowych wielu graczy, którzy mieszkają blisko siebie w realnym świecie, zasiedla podobne obszary, wchodzi razem w interesy, czy bawi się w określonych miejscach. Przy zminimalizowanej, w wersji online, potrzebie częstego wykonywania czynności fizjologicznych (np. jedzenia) oraz mało kłopotliwym wychodzeniu z serwera, **Sims** zyskują rangę niepowtarzalnej gry i celują w zastąpienie standardowych czatów, irc-a oraz wszelkiego rodzaju serwisów randkowych.

ODSŁONA CZWARTA – GRAFIKA, DŹWIĘK I EMOTY

Engine **Sims Online** nie różni się zbytnio od jego pierwowzoru dla jednego gracza. Dodano możliwość uruchomienia programu w oknie, co ułatwia współpracę z innymi aplikacjami będącymi w tle. Przełączanie między nimi odbywa się sprawnie i bez kłopotu, a co najważniejsze – połączenie z serwerem nie jest w żadnym wypadku tracone.

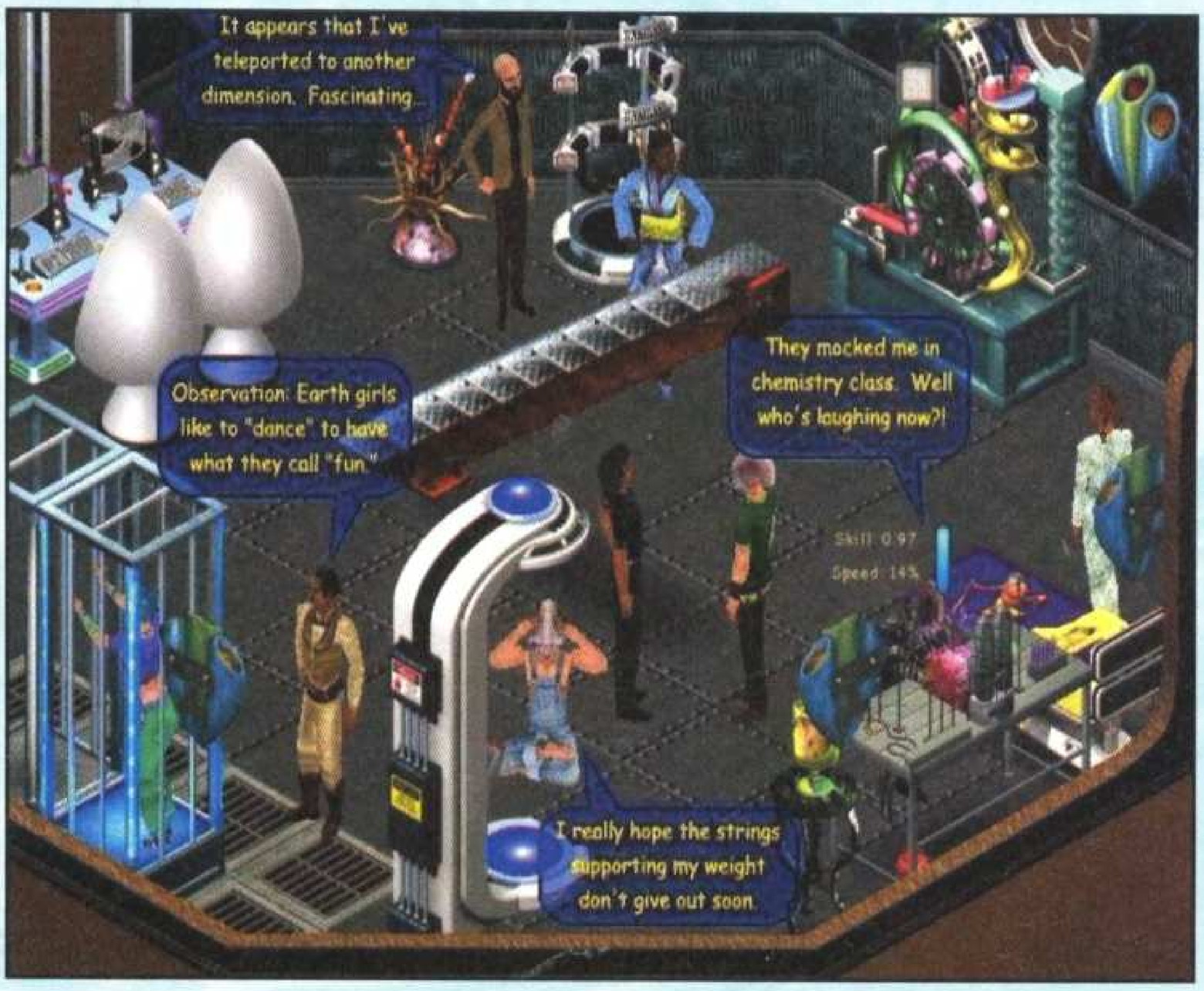
Grafika posiada wiele istotnych zmian jedynie jeśli chodzi o ilość dostępnych modeli wykończenia wnętrz, nowego sprzętu, ubiorów oraz wszelkich przedmiotów. Wszelkie interakcje między obiektami występują przy użyciu akceleracji sprzętowej kart graficznych; nawet na wolniejszych celeronach **Sims Online** działać będzie bez zarzutu. Dodano ciekawe efekty, na przykład światła w dyskotekach, zmienne pory dnia i wynikłe z nich różne oświetlenie otoczenia. Muzyka jest w grze sprawą drugorzędną i nie stanowi istotnego elementu stanowiącego o jej jakości.

Komunikacja między postaciami odbywa się głównie w formie tekstów pisanych w komiksowych dymkach pojawiających się nad ich głowami. Można także rozmawiać w oknach czatu. Dodatkiem obowiązkowym są emoty, czyli gesty bohaterów. W **Sims Online** jest ich ogromna ilość, dobrana idealnie pod względem ustalonych wcześniej cech fizycznych i temperamentu postaci. Gracze mają możliwość wyrażania swoich emocji, wzbogacają swoje dialogi, budują pełne odzwierciedlenie swojej postaci.

ODSŁONA PIĄTA – SIEĆ, OPŁATY, PRZYSZŁOŚĆ

W założeniach twórców **Sims Online** wykorzystywać ma wszystkie dostępne typy połączeń internetowych – od wydajnych sieci szkieletowych po modemy. **Electronic Arts** podzieliła się tutaj z **Maxis** swoim doświadczeniem, uzyskanym przy pracach nad grą ***Earth&Beyond***. Przyznać muszę, że nawet w przypadku modemu 56 kbit czy SDI, nie zaobserwowałem większych wahań komunikacji z serwerem głównym. Wprawdzie będąc w obszarach, na których masz do czynienia z dużą ilością graczy modem powoduje spowolnienie gry, ale w żadnym przypadku połączenie nie zostało przerwane. Drażnić mogą jedynie krótkie, ale częste, przerwy, przeznaczone na upgrade serwerów i dostarczenie nowych łatek. Tak to niestety z grami MMORPG bywa – można uczciwie powiedzieć, że są one w permanentnej fazie beta aż do momentu, gdy zupełnie wykluczy się wszystkie błędy, poprawi wszystkie statystyki, zależności między obiektami oraz doda wszystkie opcje pożądane przez graczy. A to z kolei z reguły zbyt szybko nie następuje.

Ciekawą sprawą jest to, iż kilka firm podpisało z **Electronic Arts** kontrakty na zawarcie ich produktów wewnątrz gry. Będzie zatem można stawiać restauracje McDonaldsa, czy handlować produktami Intela, lub też ubierać się u największych kreatorów mody. Ta forma reklamy jest zupełnie nową, świeżą dziedziną, pozwalającą na dotarcie do ściśle określonej grupy odbiorców. Opłata za grę nie należy do niskich – na zachodzie **Sims Online** to wydatek rzędu pięćdziesięciu dolarów, a abonament miesięczny wynosi 10$. Z pewnością w budżecie niejednego gracza to spore obciążenie, ale jeśli popatrzeć na plusy, takie jak niesamowicie realny świat gry oraz możliwość kontaktu z ludźmi z całego świata, to chyba warto pokusić się o zakup tej gry. Na pewno Sims Online jest idealnym prezentem dla każdego fana całej serii gier spod znaku wirtualnej symulacji realnego życia. Dla wielu graczy będzie to kolejny punkt na liście ciężkich nałogów. ❐



SIMS ONLINE – linki

http://www.thesimsonline.com
oficjalna strona, największe forum graczy

http://www.concentric.net/~Jedispy/
najlepsza strona nieoficjalna, m.in. wyjaśnienie dodatkowych gier zawartych w Sims Online

http://www.simsonlinenet.com/
ogromna baza danych graczy oraz aktualnych wydarzeń na serwerach

http://www.cenega.pl/
strona główna polskiego dystrybutora cyklu The Sims

http://www.thesims.pl/
polska strona o Simsach, wkrótce pojawić się ma duży update dotyczący części Online

http://www.simstribune.cjb.net/
obszerne informacje (w formie gazety) o najświeższych wydarzeniach w grze

ZAŚLUBINY

BROŃ NA MEDAL (OF HONOR)

Pojawienie się pakietu rozsrzerzającego **Medal of Honor Spearhead** dobitnie świadczy o sporym zainteresowaniu grą **MoH** wśród fanów FPS-ów. O dużym zainteresowaniu świadczy również duża liczba sieciowych klanów. Postanowiliśmy zatem wziąć tę wojenną grę na warsztat i nieco przybliżyć Ci uzbrojenie dostępne w grze.

PISTOLETY

Colt M1911 – Podstawowe wyposażenie żołnierzy USA. Broń osobista, której duży kaliber przemawia na korzyść strzelającego pod warunkiem, że strzelający znajduje się w niewielkiej odległości od celu. Potrzebna jest tu także silna ręka, gdyż spluwa posiada wielki odrzut – przy strzelaniu raz za razem, kilka kul może poszybować w niebo.

Walther P38 – Przydziałowa broń oficerów Wehrmachtu. Nie posiada takiej siły rażenia co jej amerykański odpowiednik w grze, jednak, biorąc pod uwagę precyzję strzałów, stanowi ona doskonałe wyposażenie do walki na najbliższych dystansach.

KARABINY

M1 Garand – Ten amerykański karabin półautomatyczny, dzięki swej szybkostrzelności i stosunkowo dobrej celności, używany był na wszystkich frontach, na których walczyli Jankesi. Jego wada to brak możliwości wymiany magazynka, gdy jest tylko w połowie opróżniony.

Mauser Kar 98K – Od początku do końca wojennej zawieruchy, Mauser wiernie towarzyszył niemieckim żołnierzom. Ta broń nie posiada takiej szybkostrzelności jak M1, niemniej w rękach sprawnego strzelca wszystkie kule trafiają z dużą precyzją i mocą rażenia.

KARABINY SNAJPERSKIE

Springfield '03 – Tylko pięć kul w magazynku i konieczność czasochłonnego przeładowywania po każdym strzale to niewątpliwe wady tej snajperki, ale zalety użycia tej broni rekompensują powyższe problemy. Dzięki zamontowaniu lunety, precyzja trafienia sięga niemal stu procent. W szybkich starciach snajper potrzebuje wsparcia ogniowego innego członka drużyny.

KAR 98 – To nic innego, jak stary dobry Mauser, tyle że z celownikiem optycznym. Broń skuteczna i precyzyjna, przeznaczona do eliminowania przeciwnika znajdującego się w zasięgu wzroku. Jak w przypadku większości snajperek, wadą jest tu utrata czasu na przeładowanie po każdym strzale. Trzeba za to pamiętać, że podczas gry zespołowej drużyna mająca snajpera w swych szeregach dysponuje znaczną przewagą.

PISTOLETY MASZYNOWE

Thompson – Legendarna broń posiadająca już od czasów pierwszej wojny światowej przydomek „miotły do wymiatania okopów". W latach 20-tych i 30-tych była ulubioną bronią gangsterów, a gdy wybuchła kolejna wojna światowa, „Tommy" jeszcze raz pokazał, co jest wart. Umiejętne obchodzenie się z nim (broń posiada dużą szybkostrzelność i przyzwoity rozrzut) pozwoli na zdobycie większości umocnień wroga w walce z bliska.

MP40 – „Schmeisser" to jeden z najbardziej charakterystycznych pm-ów drugiej wojny światowej. „Czterdziestka" powstała jako rozwinięcie MP38. Łącznie obu tych typów broni wyprodukowano w czasie wojny około miliona dwustu tysięcy sztuk. Szybkostrzelność rzędu 500 strzałów na minutę (pojemność magazynku to 32 naboje) stanowiła poważny atut w walce. Wadą tego pistoletu było częste zacinanie się i mała celność przy starciach na średnich odległościach.

KARABINY AUTOMATYCZNE

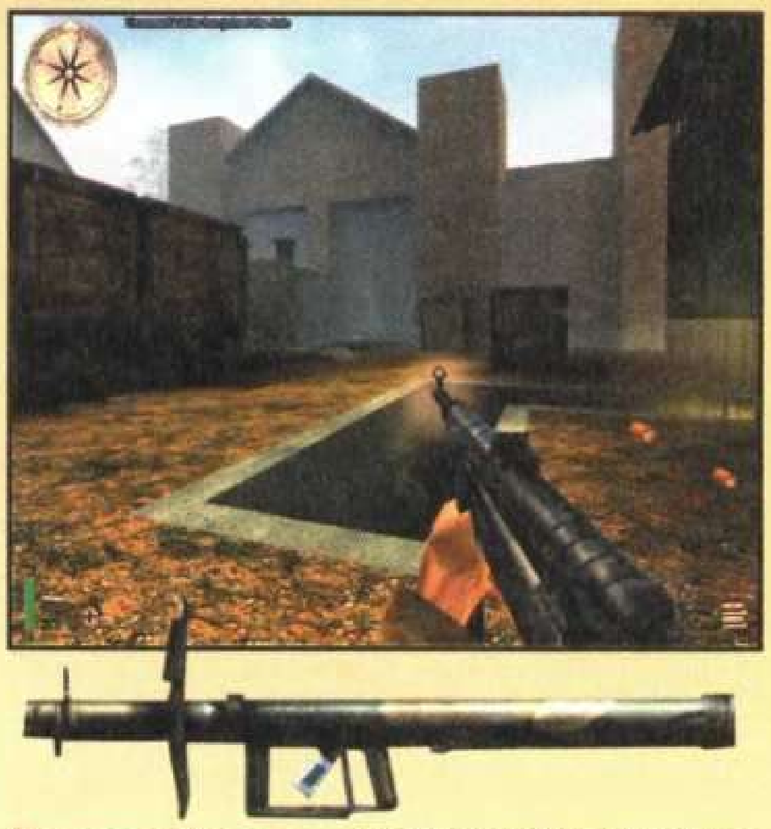
BAR – Browning Automatic Rifle, czyli karabin automatyczny Browning, sprawdził się jako doskonała broń wsparcia ogniowego dla jednostek piechoty. Duża siła rażenia pocisków oraz szybkostrzelność rekompensują stosunkowo niewielki, bo ledwie dwudziestokulowy, magazynek. Doskonale nadaje się do niszczenia gniazd oporu wroga, bądź do „przygniatania go do ziemi".

StG44 – **Sturmgewehr** – Można powiedzieć, iż konstrukcja ta była pierwszą w swojej klasie i ponownie pokazała światu, co termin „niemiecka jakość" może oznaczać. Szybki i precyzyjny w strzelaniu pociskami o znacznej sile przebicia StG44 stanowił poważne zagrożenie dla alianckich wojsk. Wadą są tu znaczne rozmiary i waga. W grze stanowi on odpowiednik BAR-a.

BROŃ PRZECIWPANCERNA

Bazooka – To kolejna legenda z lat wojny. Stosunkowo prosta konstrukcja, a zarazem niezwykle groźna dla wszelkich pojazdów, a nawet czołgów wroga. Doskonale nadaje się również do niszczenia umocnień przeciwnika bądź do ostrzału stłoczonych grup wroga. Sprawny gracz może za jej pomocą „wyczyścić" z wroga większość pomieszczeń w budynkach. Trzeba tylko pamiętać przed strzałem, aby zostawić dość miejsca przed sobą.

Z BRONIĄ



Panzerschreck – Jest to większy krewny znanej wyrzutni granatów Panzerfaust. Dzięki napędowi rakietowemu pociski wystrzeliwane z niego dysponowały znaczną szybkością i celnością. Podobnie jak w Bazooce, po strzale należy go ponownie załadować, co mocno ogranicza skuteczność podczas szybkich pojedynków strzeleckich. Osłona z metalu, chroniąca przed gazami rakietowymi, w znacznym stopniu zmniejsza widoczność.

GRANATY

Mark II – Granat odłamkowy, który razi na odległość pięćdziesięciu jardów (czyli około czterdziestu pięciu metrów). Po rzuceniu postaraj się znaleźć sobie jakąś osłonę lub chociaż przykucnij, tym samym zmniejszając ryzyko otrzymania obrażeń odłamkami.

Stielhandgrente – Bardzo charakterystyczny granat, używany przez jednostki Wehrmachtu. Składa się z metalowego korpusu zatkniętego na drewnianej rączce umożliwiającej łatwy transport i dalekie rzucanie. Gadżet doskonały do zajmowania pomieszczeń, w których skryli się wrogowie; można go też używać z powodzeniem w walkach na terenie otwartym.

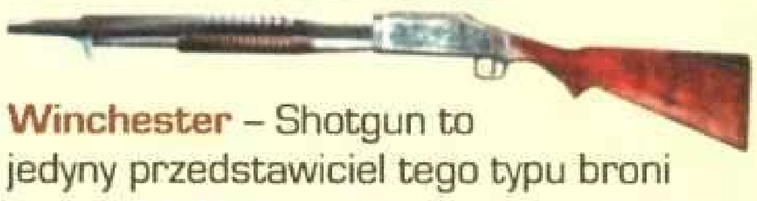
KARABINY MASZYNOWE

M1919A4 – W odróżnieniu od poprzedników, ten model chłodzony jest powietrzem a nie wodą, przez co nie trzeba się martwić o potrzebną ciecz. Stanowił on główną broń maszynową aliantów, montowaną między innymi na stanowiskach ogniowych, jeepach i czołgach. Dzięki niemu będziesz w stanie powstrzymać natarcie wroga.

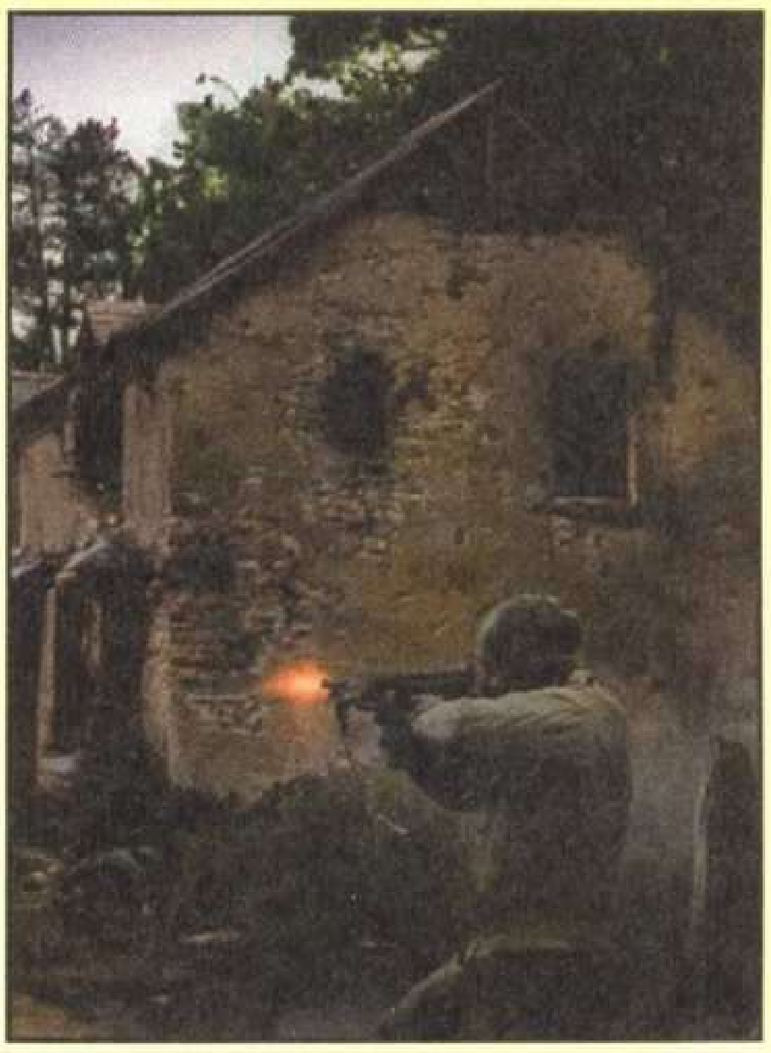
	TRYB PROWADZENIA OGNIA	POJEMNOŚĆ MAGAZYNKA
Colt M1911	P	7
Walther P38	P	8
M1 Garand	P	8
Mauser Kar 98K	P	5
Springfield '03	P	5
KAR 98	P	5
Thompson	C	30
MP40	C	32
BAR	C	20
StG44 Sturmgewehr	C	30
Bazooka	P	1
Panzerschreck	P	1
Mark II	granat	granat
Stielhandgrente	granat	granat
M1919A4	C	b/o
MG42	C	b/o
Shotgun	P	5
LEGENDA	P – pojedynczy	C – ciągły b/o – bez ograniczeń

MG42–Kolejna konstrukcja Made in Germany, która odegrała dużą rolę na polach drugiej wojny światowej. Szybkostrzelność i siła przebicia pocisków rekompensują niezbyt dobrą celność przy dalekich dystansach.

SHOTGUN



Winchester – Shotgun to jedyny przedstawiciel tego typu broni w grze **MoH**. Dostępny zarówno dla Aliantów, jak i dla Niemców. Duża siła rażenia na krótkie dystanse rekompensuje jego małą szybkostrzelność i niewielką przydatność do walki na otwartym polu. Doskonały do walki w pomieszczeniach zamkniętych. ❐



PRZYSZŁOŚĆ GIER

Wielkie łowy za wielkie pieniadze

Przełom roku skłania do refleksji i wybiegania myślami w przyszłosc. Co roku, w grudniu, zalewa nas fala doskonałych tytułów gier „pod chionke", a czasopisma prognozuja, co ciekawego wydarzy sie w nadciagajacym roku. W niniejszym artykule probujemy wskazac kierunki rozwoju gier sieciowych na roznych platformach w przeciagu najblizszej czterolatki - zapowiada sie istny boom rozgrywek online.

Gdy pod koniec lat siedemdziesiątych ubiegłego stulecia w Ameryce pojawiła się pierwsza gra sieciowa (tekstówka MUD – multi user dungeons), przyłączenie do której kosztowało 12 dolarów za godzinę, trudno chyba było wyobrazić sobie, że ćwierć wieku później grono regularnych graczy sieciowych może przekroczyć liczbę stu milionów na całym świecie.

Tymczasem takie właśnie są prognozy: amerykańska agencja DFC, badająca rynek komputerowy, zapowiada obecność 114 mln. graczy sieciowych w 2006. Z kolei europejskie stowarzyszenie European Leisure Software Publishers Association (ELSPA) przewiduje, że łączny dochód z nowych form sieciowego grania sięgnie tego samego roku 6,5 miliarda euro. Jest więc o co się bić i wielkie korporacje działające w teleinformatyce oraz sprzęcie komputerowym już teraz toczą zacięty bój o przyszły dostęp do kieszeni graczy.

W INTERNECIE

Na chwilę obecną najpowszechniejszą formą grania sieciowego jest internet i sieć lokalna LAN, obie związane z posiadaniem komputera PC. W czasach Ultimy Online, a więc w połowie lat dziewięćdziesiątych, mało który projekt MMOG (massively multiplayer online game) zdołał dotrzeć do finalnego etapu, a o sukcesie komercyjnym na miarę niedawnego Everquesta (ponad 400000 stałych abonentów) nawet nikt nie śmiał pomarzyć. Najpoważniejszym problemem jest niechęć potencjalnych graczy do płacenia za korzystanie z gry sieciowej, oraz ciągle zbyt wysokie opłaty za sam dostęp do internetu. Jeśli więc gracz w Polsce ma zapłacić za pudełkową wersję Anarchy Online (aktualna cena – 39.90), następnie jeszcze opłacić abonament (około 10 dolarów miesięcznie) i płacić monopoliście haracz za dostęp do Sieci, to nic dziwnego, że na razie granie w MMORPG pozostaje rozrywką dla wybranych. Rozwiązaniem jest tu nie tylko obniżka opłat za Sieć, ale także dystrybucja gier za darmo. Takie zabiegi stosowane są na przykład w USA, gdzie wspomniane już Anarchy Online można dostać w prezencie prosto do samochodu, stojąc na skrzyżowaniu na czerwonych światłach. Póki co, najbardziej popularne wśród graczy europejskich pozostają miejsca typu Battle.net, dostęp do których jest darmowy, a site'y utrzymują się z reklam i umów sponsorskich. Mimo to, do 2006 roku liczba europejskich abonentów zwiększy się do 1,4 miliona z zaledwie 140 tys. w roku 2001. Nadal będzie to jednak zaledwie niewielki procent (około 1/5) światowego rynku, na którym dominuje USA i Azja (szczególnie Korea Płd., gdzie gra MMORPG Lineage zebrała zawrotną rzeszę 4 milionów abonentów). Ma to rzecz jasna bezpośrednie przełożenie na wydolność finansową firm produkujących takie gry.

MOCNE WEJŚCIE KONSOL

„Złote runo" przyciągnęło także producentów konsol, które, jeśli chodzi o granie wieloosobowe, do tej pory kojarzą się raczej z wewnątrzdomowymi pojedynkami w Gran Turismo. Twócy trzech najpotężniejszych obecnie konsol (GameCube, Xbox, PS2) skierowali swój wzrok na szerokie wody internetu, i tam pragną zapuścić własne sieci. Jeśli chodzi o PS2 oraz GameCube, to platformy te posiadają możliwość sieciowego grania, ale dopiero po zainstalowaniu dodatkowego oprogramowania. Tymczasem Xbox jest niejako predystynowany do wejścia w globalną sieć, ponieważ posiada zarówno kartę sie-

MOBILNE ROBALKI

Komórki inkorporują do swego świata kolejne gry znane z komputerów osobistych. Niedawno z siedziby THQ Wireless nadeszła informacja, że na ekranach najnowocześniejszych telefonów komórkowych już niedługo pełzać będą ukochane przez wielu graczy Worms. Gracz będzie mógł kontrolować grupę bojowych robaków w kilku sceneriach, przy sporej ilości typów broni.

„Porozumienie ze studiem Team 17, które doprowadzi do wprowadzenia Worms na ogólnoświatowy rynek komórkowy, jest dla nas bardzo ekscytującą okolicznością." – oznajmił Adam Comiskey (jeden z dyrektorów w THQ Wireless), po czym dodał: „Wierzę, że przenoszenie uwielbianych gier PC na telefony komórkowe nowej generacji znacząco zwiększy sprzedaż tych ostatnich."

Everquest bije w Europie rekordy popularności

SIECIOWYCH

Max Payne – jedna z „ofiar" konwersji na komórki

ciową, jak i twardy dysk. Nic zatem dziwnego, że Xbox pierwszy ruszył z sieciowym projektem, o którym piszę szerzej w załączonej ramce. Przypuszczać należy, że Sony szybciutko dorówna Microsoftowi w tym wyścigu (co zresztą już ma miejsce – Sony podpisuje umowy z dostarczycielami sieci o szerokim paśmie). Na razie wydaje się, że trzecia z firm – Nintendo – w największym stopniu trzymać się będzie konserwatywnej linii przeznaczenia dla konsoli i usługi sieciowe potraktuje jako marginalne źródło swoich dochodów. GameCube oferować ma niebawem kilka tytułów sieciowych, ale nie stawia tej formy rozrywki na priorytetowym miejscu. Nierozstrzygnięta pozostaje kwestia, czy tak naprawdę gry MMOG na konsole zostaną dobrze przyjęte przez obiorców, czy firmy poradzą sobie z usługami technicznymi, z problemem piractwa, hackingu, kwestią dokonywania miesięcznych opłat i kontrolą dostępności (ograniczenia wiekowe). ELSPA, mimo tych zastrzeżeń, przepowiada dużą ekspansję gier online na konsole: w Europie pod koniec 2003 roku konsolowo-sieciowych abonentów ma być 2,3 miliona, a pod koniec 2006 roku już 16,6 mln. Dochód producentów z abonamentu sieciowego sięgnie w owym magicznym 2006 roku 2,7 miliarda euro!

E-ALTERNATYWA

Znany jest Ci zapewne termin „pay-per-view", który dotyczy kanałów telewizyjnych, szczególnie filmowych, w których płaci się za każdy obejrzany program. Usługa tego typu rozpowszechniona jest na Zachodzie, na naszym gruncie się nie przyjęła. Podobna funkcja wchodzi małymi kroczkami w świat wirtualnej rozrywki i nazywa się pay-for-play, ewentualnie „games-on-demand". Gracz po wniesieniu opłaty otrzymuje dostęp do portalu, skąd ściąga część gry, a pozostałe rozdziały nabywa w późniejszym terminie. Trudno jednoznacznie stwierdzić, czy ta forma sprzedaży oraz dystrybucji gier komputerowych się przyjmie: bezpośrednie docieranie do detalicznego klienta pominęłoby, tak istotne w tej chwili, ogniwa sprzedaży jak krajowy dystrybutor gry oraz sklepy. Szczególnie interesy pierwszego z tych elementów to delikatna materia – zachwianie równowagi na linii producent-wydawca-dystrybutor może wszystkim zainteresowanym wyrządzić sporą szkodę. Niemniej jednak ELSPA przewiduje, że liczba subskrypcji GoD (games on Demand) w Europie obejmie 5,5 miliona użytkowników komputerów osobistych.

GRA W KIESZENI

Od 1999 roku, kiedy to pojawiła się usługa WAP (Wireless Application Protocol), także i komórki zgłosiły aspiracje do przyjęcia na swe terytorium gier, w tym tych ściąganych z Sieci. Najłatwiejsze do wprowadzenia były tekstówki, prowadzone dzięki SMS-om. Obecnie coraz częściej mówi się o masowej konwersji popularnych gier PC. Do lamusa odchodzą zatem urocze: „Snake" czy „Space Impact", a na ich miejscu sadowią się takie tytuły, jak Max Payne oraz Doom.

Potencjalnie rynek telefonów komórkowych wchłonąć może olbrzymie ilości oprogramowania i oferuje szeroką rzeszę klientów. Szacuje się, iż za cztery lata w Europie będą aż 33 miliony aktywnych graczy komórkowych. Moje krótkie bada-

XBOX LIVE

czyli kolej na konsole w sieci

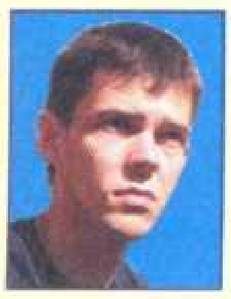
Xbox Live to śmiały projekt Microsoftu, na który firma ta planuje wydać grube miliony zielonych banknotów, dlatego nawet zatwardziali pecetowcy powinni zwrócić nań baczniejszą uwagę.

Zacznijmy od złych wiadomości z obozu Billa G. Otóż Microsoft niedawno po raz pierwszy odważył się ujawnić wysokość strat, jakie ponosi w związku z produkcją i reklamą swojej nowej konsoli. Wysokie koszty produkcji oraz zawrotne wymagania marketingowe powodują, że Microsoft dopłaca ponad 100 dolarów (sic!) do każdego sprzedanego Xboxa, a straty z tego wynikłe sięgają za ubiegły rok 177 milionów USD. Na szczęście nie jest to suma, która porazić może potentata – wszak Microsoft dysponuje 30 miliardami dolarów oszczędności.

Celem zwiększenia atrakcyjności produktu i dorównania konkurencji (PS2, która także coraz szerzej uśmiecha się do graczy sieciowych), potentat informatyczny zapragnął wkroczyć z Xboxem na arenę walk sieciowych. Służy do tego usługa Xbox Live, która od połowy listopada działa już na terenie USA, pomału wkracza do Europy, a po nowym roku zjawi się w dalekiej Nowej Zelandii. Xbox ma warunki do działań online – posiada kartę sieciową oraz dysk twardy, nadto gracze otrzymują zestaw słuchawkowy do komunikacji z innymi zawodnikami. Z sieci będzie można pobrać potrzebne oprogramowanie, nowe poziomy itd. W zestawie „Starter Kit" znalazły się dwie gry: Moto GP oraz Whacked. W celu szybkiego i bezpiecznego przesyłania danych oraz zapewnienia wysokiej jakości proponowanej usługi, Microsoft postanowił zbudować olbrzymie centra danych, usytuowane w kilku miastach USA, Japonii oraz Wielkiej Brytanii.

MARZENIA I MRZONKI

Czas Świąt Bożego Narodzenia to czas życzeń, nie tylko tych pobożnych i spod choinki. A gdybyśmy tak mogli puścić wodze fantazji i zażyczyć sobie, w jakim kierunku pójdzie rozwój gier sieciowych? Popatrzmy, jak przyszłość tej dziedziny wyobrażają sobie redaktorzy ŚGK.



Diaz

Myśląc nad idealną grą sieciową, w mojej głowie pojawiają się dwa marzenia: jedno małe, a drugie duże. Pierwsze to nic innego jak pojawienie się programu o niespotykanym dotąd realizmie (niezależnie, czy będzie to strzelanka czy symulator). Takie cudeńko winno odzwierciedlać wszelkie znane prawa fizyki, a wpływ na otoczenie nie powinien ograniczać się do niszczenia wybranych elementów. Natomiast „duża wizja" to stworzenie świata podobnego do tych, które powstają jako MMORPG, ale zbudowanego z różnych gatunków jednocześnie.

Toomek

Nadchodzące gry powinny zintegrować w jeden WIRTUALNY ŚWIAT istniejące obecnie gałęzie: FPS, RPG, przygodówki, strategie i symulacje. Każdy sieciowy pasjonat znajdzie w takiej grze swoje miejsce, a co najważniejsze, pojedyncze bitwy czy przygody, rozgrywane równocześnie na różnych serwerach, będą składały się na jedną olbrzymią batalię. Drobne zwycięstwa i porażki w zakresie danej gałęzi powinny oczywiście wpływać na stan pozostałych rozgrywek. Trzeba będzie zawierać sojusze, wspólnie przeszukiwać wirtualny świat i umiejętnie koordynować działania różnych zespołów. I wiecie co myślę? Z tego pokolenia graczy będą rekrutowali się przyszli piloci, dowódcy, stratedzy i taktycy. Tylko patrzeć, jak twardogłowi z wojska pogodzą się z faktem, że najskuteczniejszych żołnierzy przyszłości znajdą wśród internetowych wojowników.

baRTeS

Mnie się marzą dwie gry sieciowe. Pierwsza to połączenie FPS-a ze strategią: zaczynałbyś od roli szeregowego żołnierza na polu walki (widok FPP), a stopniowo awansując, jak w normalnym wojsku, dowodziłbyś coraz większą grupą żołnierzy. Tym samym pomału przechodziłbyś na poziom strategiczny, decydując (już nie w FPP, ale mając przed nosem strategiczne mapy) o losach większych bitew. Moje drugie marzenie to stworzenie gry wyścigowej, rozgrywającej się na rzeczywistych trasach Polski. Zatytułowałbym ją League of E-Pirates: Polish Extreme Rally (w skrócie LEPPER). Zmagałbyś się w niej z dziurami na drogach, omijałbyś blokady Samoobrony i tańczył na szynach kolein. Idealnie by było, gdyby warunki pogodowe odpowiadały rzeczywistym (dane ze zdjęć satelitarnych i raportów meteorologów), a gra posiadała element przygodowy – jak rozmawiać z policjantem, żeby nie zapłacić mandatu.

nia dostępności gier na komórki pokazały, że, jak w większości dziedzin związanych ze współczesnymi technologiami, nadal plasujemy się odrobinę poniżej poziomu Zachodu. Gdy zadzwoniłem do działu obsługi klienta w Plusie, osoba udzielająca informacji zapewniała, że nie ma innej możliwości sprawdzenia jakie gry są obecne w Plusie, jak tylko bezpośrednio przez usługę WAP (co okazało się nieprawdą). Z kolei w Erze, mimo kilkunastuminutowego wiszenia na linii, nie udało mi się połączyć z nikim, co już skutecznie zniechęciło mnie do prób kontaktu z Ideą. Postanowiłem zatem przejrzeć strony internetowe naszych operatorów. Okazało się, że Plus stawia głównie na zabawy tekstowe („Flirt", „Zostań gwiazdą", „Szpieg"). Oferta Ery, którą udało mi się odszukać, wygląda już lepiej: przez telefon można, między innymi, pobawić się w skoczka narciarskiego albo odwiedzić historyczne Cesarstwo Rzymskie w grze przygodowej Quo Vadis, opartej na powieści H. Sienkiewicza. Idea natomiast stara się zachęcić do swojej sieci komórkową wersją „Agenta" oraz przygodówkami „Amorek" i „Podróż w czasie". Wszędzie znalazło się też miejsce dla gier logicznych, choć w Idei do takowych zaliczono... „Rajd Samochodowy" i „Hokej". Dla kontrastu wszedłem na stronę brytyjskiego operatora Orange, gdzie wybór gier jest o wiele szerszy i stoją one

Mimesis Online to nadal jedyna gra MMOG polskiej produkcji

W Polsce nadal trzeba płacić za pudełkową wersję Anarchy Online

na wyższym poziomie technologicznym. Wśród tytułów znalazły się walki kung-fu, pojedynki gladiatorów, gra przygodowa o uwodzeniu przedstawicieli odmiennej płci w rajskim otoczeniu letniego kurortu, czy też gra a la tomagochi, w której wychowujesz małego dinozaura.

A CO MY NA TO?

Niezbyt wyrafinowana oferta gier na komórki to nie jedyny aspekt, w którym jesteśmy „do tyłu" w stosunku do reszty cywilizowanego świata. W Polsce, proporcjonalnie do średnich zarobków, nadal płaci się duże pieniądze za mało wydajne łącza internetowe, firmę tworzącą gry MMOG mamy jedną (Tannhauser Gate z grą Mimesis Online), a Microsoft na razie pomija nasz kraj w swojej usłudze Xbox Live. Za to przynajmniej nie powinniśmy narzekać na wielkość i aktywność scen graczy skupionych wokół poszczególnych gier sieciowych – w WCG 2002 nasz przedstawiciel zajął 3 miejsce w Starcrafta. Może zatem jest to dobry zwiastun lepszych czasów dla gier online w Polsce?

P.S Całość raportu ELSPA można nabyć pod adresem http://www.elspa.com. Ostrzegam jednak, że jest to publikacja wyjątkowo droga: kosztuje, bagatela, prawie 1000 funtów brytyjskich. ❐

Ultima Online to pierwsza gra MMORPG, która osiągnęła sukces komercyjny.

OSZUSTWA W COUNTER STRIKE'U

Walki w ringu na dopingu

Oszustwa w grach sieciowych są zmorą każdego gracza. Wiele razy zdarzało się, że wynik ważnego meczu klanowego został przesądzony przez gracza używającego jakiegoś cheata. Od dłuższego czasu przyglądam się polskiej scenie CSa i muszę z przykrością stwierdzić, że coraz więcej osób sięga po nieuczciwe programy.

Pierwszym najbardziej rozpowszechnionym programem, dzięki któremu nawet laik potrafił złoić skórę najlepszym, był OGC. Od momentu wypuszczenia tego programu możliwe stawało się widzenie przez ściany przeciwników, automatyczne namierzanie na głowę przeciwnika, czy choćiażby ciche poruszanie się. Wywołało to niemałą burzę na przeróżnych boardach, gdzie doszukiwano się „środków dopingujących" u polskiej elity graczy.

JAK ROZPOZNAĆ CHEATERA?

Najprostszym sposobem rozpoznania oszusta jest obserwowanie jego zachowań. Gdy widzisz, że podejrzany zaczyna wodzić celownikiem po ścianie, a co gorsze strzela do niej, to znak, że coś się święci. Co prawda nie jest to żaden dowód, ale gdy po raz wtóry udaje mu się zastrzelić wroga mimo obecności przeszkód, to powinieneś powiadomić o tym innych graczy. Innym dowodem na to, że ktoś używa OGC, jest nadmierna liczba „headshotów".

W walce z cheatami radzę być uważnym i powściągliwym. Zaczynaj robić screeny, nagrywaj dema i, co najważniejsze, zapiszcie WonID oraz IP podejrzanych graczy. Pozwoli to zbanować delikwenta na kilku serwerach, a jeśli się uprzesz to możesz uprzykrzyć mu życie wysyłając informację o oszuście na strony poświęcone Counter Strike'owi.

KONTRA GRACZY

Jednak zawsze coś się kończy, a coś się zaczyna i ta reguła nie ominęła OGC. Małe firmy internetowe poczęły wydawać przeróżne programiki anty-cheaterskie, uprzykrzające żywot oszustów. Do najbardziej użytecznych można zaliczyć Punk Bustera oraz Cheating-Death. Po fali programów w wykonaniu fanów gry, nadeszła pora na działania producenta, który także chciał dorzucić swoje trzy grosze do systemu ochronnego. Bezpośrednią przyczyną działań producenta była petycja złożona do Valve przez rzeszę graczy oburzonych zbyt licznymi dziurami w kodzie Counter Strike'a. Valve spróbowała zaradzić problemowi i można powiedzieć, że udało się to tej firmie prawie perfekcyjnie: odkąd w wersji 1.5 CSa pojawił się system anty-cheaterski, zbędne stało się ciągłe uruchamianie dodatkowych aplikacji.

Wire Mode pozwala na poznanie struktury mapy

Dobrzy gracze nie potrzebują cheatów

Pierwsza bitwa pomiędzy graczami a oszustami została wygrana. Radość ze zwycięstwa została zakłócona przez wiadomość, iż kilku programistów stworzyło skrypty niewykrywalne przez Counter Strike'a. Skrypty owe mają bardzo podobne funkcje do OGC, lecz każdy gracz (nawet przy dość małej znajomości rzeczy) może je dowolnie edytować dla własnych potrzeb. Do dzisiaj wielu polskich graczy używa tego typu skryptów, choć oczywiście później wypierają się ich, nawet po przedstawieniu niezbitych dowodów.

WOJNA TRWA...

Zrozpaczeni fani CSa uznali, że Valve nie do końca dopracowała swój system VAC (Valve Anti Cheat) i konieczne są poprawki. Ludzie w Valve ostro wzięli się do roboty i w przeciągu kilku dni wydali poprawioną wersję VAC, która miała całkowicie zastopować plagę oszustów. Niestety, także i tym razem misja nie powiodła się: dwa dni po wypuszczeniu na światło dzienne systemu VAC, w sieci pojawiła się nowa wersja OGC opatrzona numerkiem 10. Zapowiada się więc na to, że oszuści nigdy nie zostaną usunięci ze sceny Counter Strike'a i uczciwi gracze wciąż będą musieli „walczyć z wiatrakami". Apele o uczciwość to wołanie samotnego człowieka na pustyni, a programu w 100% tępiącego plagę oszustw nadal jak nie było tak nie ma. ❐

Menu OGC w całej okazałości

WIELKI KONKURS FILMOWY!

WIELKIE NAGRODY!

Redakcja „Świata Gier Komputerowych" ogłasza konkurs na

NAJLEPSZY FILM Z GRY KOMPUTEROWEJ

Wykorzystaj swoją ulubioną grę nie tylko do grania! Nakręć własny film! I wygraj atrakcyjne nagrody: zwycięzca otrzyma komputer, pozostali finaliści bogate zestawy gier!

Tematyka filmu: dowolna
Forma: dowolna (jingiel, film fabularny itp.)
Obraz wideo: wyłącznie uzyskany za pomocą dowolnej gry komputerowej
Czas trwania: 5-15 minut
Objętość: maksymalnie 250 MB

Szczegóły patrz
Wydanie Specjalne ŚGK 4/2002

Zostań Spielbergiem gier komputerowych!

www.cenega.pl

Nowa strona internetowa Cenegi:

- katalog wszystkich produktów
- newsy, informacje, zapowiedzi
- pliki, patche, dema, dodatki
- linki do oficjalnych stron o grach
- sklep internetowy
- konkursy, nagrody, atrakcje

Zapraszamy do sklepu internetowego:

www.sklep.cenega.pl

pełna oferta, przedsprzedaż, promocje i akcje specjalne

Wszelkie nazwy, tytuły, grafiki, logo i komponenty wizualne są chronione prawem autorskim oraz prawami pokrewnymi i są własnością poszczególnych podmiotów prawnych.

Na tropach Yetinga

by Manis

fotoGRAM

Nazywam się Wayne, Sławomir Wayne. Prowadzę najlepszą w mieście agencję detektywistyczną. Wczoraj doprowadziłem do końca kolejną sprawę, uczciliśmy to nieco i dzisiaj strasznie męczyła mnie „migrena". Nie mogłem spać przez całą noc. Porzuciłem przeglądanie świerszczyka i postanowiłem pójść na spacer...

Niestety, gdy spojrzałem przez okno, stwierdziłem, że zaczyna padać. Usłyszałem za to głos mojej sekretarki Susan, dobiegający z videofonu.

Panie Wayne, proszę odebrać, mam ważną wiadomość do pana.

Boże Susan, chcesz żebym dostał zawału. Ile razy ci mówiłem, abyś nałożyła makijaż na twarz, zanim do mnie zadzwonisz.

Przepraszam, panie Wayne, ale w biurze czeka klientka, niezwykła klientka. Żona Profesora Yetinga.

Była tam. Jeszcze piękniejsza niż na zdjęciach w gazecie.

Dzień dobry pani Yeting.

Oh. Panie Wayne. Jak pan widzi, jestem pogrążona w głębokiej żałobie. Mój mąż został uprowadzony. Porywacze żądają za jego uwolnienie 200 milionów dolarów. Ja za jego uwolnienie jestem gotowa zapłacić jedną czwartą tej sumy.

Nie trzeba było tego dwa razy powtarzać. Dla takich pieniędzy zrobiłbym wszystko. Natychmiast wybiegłem z biura i zabrałem się do szukania. Sprawdziłem za każdym rogiem...

W każdym pomieszczeniu, a nawet w sejfach. Nigdzie ani śladu profesorka. Nie pozostało nic innego, jak udać się do właściwej osoby...

Pana Zenka znalazłem w stałym miejscu, przed budką z piwem. Zenek miał magiczną zdolność, potrafił widzieć w pianie piwa różne miejsca i postacie. Po dziesiątym kuflu zobaczył profesora.

PIWO

BEZRUCH

nie sikać!

Widzę, trzymali go w bloku przy Armii Ludowej 23 mieszkania 5, nie ma go już tam, ale w środku znajdziesz jednego z porywaczy.

Znalazłem wskazane przez Zenka mieszkanie. Zapukałem do drzwi, ale znacie te socjalistyczne wielkopłytowe budownictwo... Straciłem efekt zaskoczenia, a porywacz rzucił się do ucieczki.

Pumn-!

Ścigałem go na schodach przeciwpożarowych.

000000

Ale dopadłem dopiero na dachu...

Litości stary. Powiem wszystko, ale mnie nie zabijaj. Trzymamy go na pewnej planecie zamieszkałej przez obcych. Wybraliśmy to miejsce, bo nie figuruje na żadnej oficjalnej mapie. Znajdziesz go w bazie pod symbolem wielkiej twarzy.

Faktycznie była duża, na tyle olbrzymia, że nie dało się jej przeoczyć. Chociaż widok jakby znajomy, UFO to było, czy jak...

Pieniądze. Tak, pieniądze mój drogi chłopcze. Ja nigdy nie rozstaję się z naszą jedyną książeczką czekową. Zawsze mam ją wszytą w podszewkę bluzy.

Znalazłem profesorka bez problemu. Z radości prawie mnie pocałował. Powinienem ugryźć się w język, ale nie wytrzymałem i zadałem mu pytanie. – Profesorze Yeting, co tak śliczna kobieta jak pańska żona widzi w takim brzydalu jak pan.

Cóż, każde śledztwo na swój sposób kształci.

ICEWIND DALE 2

Lusiek

Icewind Dale 2 to gra, która daje duże możliwości osobom lubiącym solidną walkę z przeważającymi siłami wroga. Nie brakuje jednak w grze również questów i dość trudnych łamigłówek – i to właśnie ich dotyczą zamieszczone poniżej porady. Oczywiście nie należy kurczowo trzymać się opisu. Znacznie więcej przyjemności daje samodzielne odkrywanie świata i przeżywanie przygód. Jednak jeżeli nie radzisz sobie w jakiejś sytuacji, służymy pomocą.

PROLOG

Doki Targos

GŁÓWNA MISJA: oczyścić doki z goblinów

Musisz zwiedzić całe doki i pozabijać napotkane gobliny. Aby pozbyć się strażnika wrót magazynu – przekonaj go, że szukanie ochrony jest niepotrzebną stratą czasu. Przeszukaj wnętrze, w północnej części komnaty odnajdziesz ukryte przejście do jaskiń. Oczyść je z przeciwników, przy ciele dowódcy grupy znajdziesz pergamin. Zidentyfikuj go. Kurs na górną część miasta.

DODATKOWE MISJE:

– ulecz rannego żołnierza czarami
– przynieś mu eliksir leczniczy z pobliskiego magazynu
– obroń przed goblinami matkę kapitana statku
– upij barbarzyńcę w gospodzie

Miasto

GŁÓWNA MISJA: porozmawiać z Ulbrekiem Dinnsmore, wykonać jego zadania

Dom wodza leży na wschodzie. Zażąda Twego uczestnictwa przy ochronie palisady i oddeleguje do Shawforda. Udaj się tam.

DODATKOWE MISJE:

– w oberży kup od karczmarki pamiątkę po jej mężu
– odnieś magiczną butelkę Elytharrze
– ocuć miksturą braegh rannego maga bitewnego
– doręcz list zmienno-kształtnego i zdemaskuj stwora

Palisada

GŁÓWNA MISJA: wykonać zadania otrzymane od Shawforda

Porozmawiaj z Olapem, stoi przy wielkiej dziurze w palisadzie. Wyśle Cię do Lumbara, którego znajdziesz w okolicach sklepu Kompanii Handlowej Gallawaya. W dokach porozmawiaj z Jorunem. Otrzymane od niego koło od żurawia umieść w dźwigu, przy którym kręci się Lumbar. Strzały dla Isherwooda (południowo-zachodnia część Palisady) możesz kupić u Gallawaya. Trzecie zadanie polega na przetłumaczeniu plugawego języka goblinów. Pogadaj o tym z Koluhmem. W czwartej misji musisz zdyscyplinować najemników Czarnej Obroży w gospodzie „Pod Wilkiem Morskim". Mały szantaż załatwi sprawę. Lepiej ich przekonać, niż zabijać, przydadzą się jeszcze.

W trakcie ponownej rozmowy z Shawfordem Targos zostanie zaatakowane! Musisz rozprawić się z trzema falami wrogów bez odpoczynku, więc mądrze korzystaj z magii. Kleryk w siedzibie dowódcy uleczy rany drużyny. Właśnie teraz przyda się pomoc najemników Obroży czy żołnierza, któremu odmówiłeś wina.

DODATKOWE MISJE:

– pomóż w szkoleniu trzem sierżantom
– pożycz młot bitewny rzemieślnikowi budującemu balistę
– wygraj zawody łucznicze niszcząc beczkę
– wywiedź w pole Tabarda i zabierz magiczną tarczę
– daj wino Nilsowi lub „naprostuj mu kręgosłup moralny"
– wyjaśnij dla staruszki z doków sprawę martwego kota u Tarrana, Ansona i Illigmara

ROZDZIAŁ 1

Bród Shaengarne

Główna misja: dotrzeć do wyjścia

Oczyść tereny z orków: silną ich watahę znajdziesz przy chacie na wschodzie – jej właściciela spotkasz w środkowej części mapy. Za uwolnienie i oczyszczenie jego domu z wrogów, usunie zaporę blokującą drogę. Poprosi też o odbicie z rąk orków swej żony. Na północny-zachód od miejsca, gdzie znalazłeś Deretha, drogę przegradza solidna blokada. Od tej jej strony uda Ci się usunąć jedną tylko belkę.

Dalsza droga zaczyna się w południowo-zachodniej części planszy. Uwaga na beczki! Sabrina Fairwynd znajduje się na końcu ścieżki pełnej orków. Odprowadź ją do męża, by dostać dodatkowe punkty i magiczną broń za rycerską postawę. Podąż otwartą przez nią ścieżką. Zabijając orki trafisz w końcu na miejsce po drugiej stronie rzeki, gdzie usuń drugą belkę zagradzającej drogi barykady. Kurs na obóz Toraka!

Obóz Toraka

GŁÓWNA MISJA: pokonać obóz

Wyjście z lokacji znajduje się przy miejscu uwięzienia zakładników. Klucz do bramy ma Torak, musisz go zabić.

DODATKOWE MISJE:

– uwolnij zakładników prześlizgując się przez obóz pod ochroną niewidzialności,
– odbierz magiczny miecz trollowi Vrekowi, jego jaskinia leży na północny-wschód od obozu orków
– odnieś głowę Toraka Kaitli

Przełęcz Shaengarne

GŁÓWNA MISJA: dotrzeć do mostu

Nie masz tu zbyt wiele do roboty. Po prostu zabij wszystko co się rusza, zbierz łupy i przejdź dalej przez przesmyk na północny-zachodzie mapy.

Zapora

GŁÓWNA MISJA: zniszczyć zaporę i naprawić kładkę

Aby naprawić zepsuty most, potrzebujesz drewna. Zdobędziesz je niszcząc drewniane konstrukcje zapory – w prawym-górnym i lewym-górnym rogu mapy. Teraz pozostaje tylko przejść dalej.

Most Shaengarne

GŁÓWNA MISJA: ocalić most

Wrogowie opanowali most. Możesz go ocalić, jeśli dostatecznie szybko dobiegniesz na miejsce i nie dasz się wciągnąć w dyskusję z pilnującym go Xukim. Jeśli jednak nie ocalisz mostu, gra toczyć się będzie nadal. Po akcji wróć do Targos, odpocznij, uzupełnij zapasy. Shawford wynagrodzi Cię za rekonesans, a Ulbrek da kolejne zadanie – odnaleźć i zniszczyć kryjówkę hordy.

Forteca Hordy – posterunki

GŁÓWNA MISJA: dostać się przez jaskinie do wnętrza fortecy

Zwiedź całą mapę. Czekają Cię ciężkie walki, lecz warto stoczyć je już teraz. Twym celem są magiczne bębny, pilnowane przez szamanów i przyzywające kolejnych wrogów. Jeden bęben znajdziesz na „wyspie" w środkowej części mapy, dwa pozostałe – pod murami fortecy na północy.

W północno-wschodnim krańcu mapy pokonaj szamana. Z jego zwłok zabierz klucz. Otworzysz nim wrota na południowym-wschodzie. Przebij się przez ogry i trolle do wejścia do jaskiń.

DODATKOWE MISJE:

– uwolnij męża Ennelii
– wyleczy jej rany

Jaskinie hordy – poziom 1

GŁÓWNA MISJA: przedostać się na kolejny poziom

Możesz dokonać tego bez mojej pomocy. Po prostu ruszaj przed siebie zabijając, co się da. Jeśli jednak chcesz zdobyć więcej punktów doświadczenia radzę wykonać zadania poboczne

DODATKOWE MISJE:

– dodatkowe punkty za prześlizgnięcie się na drugi poziom bez zbędnego zabijania i po cichu
– przynieś Podmukowi ciała pająków w zamian za hasło do drzwi
– pokonaj drzwi z hasłem
– przekonaj Vunarga żeby porzucił walkę z Targos
– przynieś Yqouqowi pergamin od Kruntura, rezydującego na drugim poziomie jaskiń. Najlepiej bez rozlewu krwi
– zdobądź informacje na temat mistrzów barghasta

Jaskinie hordy – poziom 2

GŁÓWNA MISJA: dotrzeć do wejścia do wnętrza fortecy

Idąc na północ powinieneś trafić na Gumpha, przy którego stygnącym trupie odnajdziesz pierwszy kamień strażniczy. Drugi kamień strażniczy ma Mistrz Zleceń – przy wejściu na poziom skręć w lewo, miast iść prosto, rychło go spotkasz. Oba kamienie przyłożone do wrót przy północnym krańcu mapy, otworzą przejście do dalszych rejonów gry.

DODATKOWE MISJE:

– wynegocjuj z Kurunturem pergamin dla Yqouqa, odnieś goblinowi rękawice jego brata.

Dziedziniec

GŁÓWNA MISJA: przebij się do środka twierdzy!

Dziedziniec fortecy do bezpiecznych miejsc nie należy. Czeka Cię tu kilka trudnych walk, wracaj zatem w razie potrzeby i odpoczywaj w jaskiniach.

Forteca Hordy

GŁÓWNA MISJA: pokonaj wodza hordy

Zabij strażników i starego orka, zabierz mu klucz. Wkrótce poznasz „tych złych". Chyba nie muszę mówić, co ma ich spotkać. Przed tańcem z wodzem, zajmij się strażnikami w sąsiednich komnatach. Po wszystkim opuść twierdzę główną bramą. Tradycyjnie już wróć do Targos. Lepiej dobrze się zaopatrz na drogę, bo już tu nie wrócisz! Po wszystkim wsiądź na powietrzny statek Oswalda.

DODATKOWE MISJE:

– zdobądź klucz do celi Bragstona, eskortuj go do Enelii

ROZDZIAŁ 2

Rozbity Statek

GŁÓWNA MISJA: odkryj drogę przez lodowiec

Ruszaj na wschód. Wpadniesz tam na wyznawców Auril – Bogini Zimy. Droga prowadzi przez ich wioskę. Dyplomacją lub siłą otwórz sobie przejście dalej.

DODATKOWE MISJE:

– zniszcz gniazdo żuków zagrażających statkowi
– pomóż rannemu żołnierzowi – zniszcz olbrzymów, odnajdź dla niego amulet zasklepiania ran
– odkryj tajemnicę jaskini w obozie kultystów i zabij wilkołaka, jakim stał się Beodaewn
– zdobądź składniki czaru naprawy dla Oswalda, zreperuj statek – składniki czaru: drewno, trymowy ekstrakt, żelazo (zepsuta broń Yurstema), dwa diamenty, belladonna (ma ją Illium)

Andora, lodowe miasto

GŁÓWNA MISJA: dostać się do lodowej świątyni

W środkowej części miasta lodowy robak – Remorhazz – pilnuje trzech dźwigni, które musisz przełączyć, by wejść w posiadanie naszyjnika Aurelitów. Gdy go nosisz – zamknięte dotąd drzwi staną otworem.

Gdy podążysz tunelem na prawo od miejsca, w którym wszedłeś do tej lokacji, czeka Cię ciężka potyczka z Królową Remorhazzów, wspomaganą przez kilku magów. Zaraz potem dołączy też czarny rycerz

Sherintical czeka z silną obstawą na północy. Broni głównego wejścia do lodowej świątyni. Po walce możesz skorzystać z bocznego wejścia (drzwi otworzy tylko postać niskiego wzrostu). Możesz też wejść głównym wejściem po trafieniu pociskiem przełącznika zamieniającego śliską pochylnię w schody.

DODATKOWE MISJE:

– zabij Remorhazza na południowym-zachodzie, uwolnij Zacka z trzewi stwora
– odnajdź dla Zacka jego tresowanego pająka
– wydobądź od gnoma informacje o świątyni i belladonnę, składnik czaru reperacji
– znajdź składnik czaru – drewno – w obozie nekromantów
– weź wartościowe przedmioty z chronionych pułapką kotłów

Lodowa Świątynia – poziom 1

GŁÓWNA MISJA: pokonaj arcykapłanki, wypędź demona, uwolnij Nathaniela, zniszcz lodowiec

Dwie arcykapłanki napotkasz już na tym poziomie świątyni. Porozmawiaj z nimi, wyciągnij ile się da, po czym pokonaj Lysar i Cathin, zabierz z ich ciał klucze. W zachodniej części świątyni znajdziesz zamkniętego Nathaniela, uwolnij go i pociągnij za język.

W świątyni napotkasz kilka dziwnych maszyn, pierwszą już na tym poziomie – przypomina zegar. Wykonaj na nim kilka operacji. Klikając po jego lewej stronie obracasz wskazówkę w lewo, klikając po prawej stronie – w prawo.

– więzienie Abiszajów otworzy obrócenie zegara w lewo, by wskazówka skierowana była na północ, zaś potem w prawo, również do północy – aby wyłączyć chroniące więzienie Nathaniela pole anty-magiczne kręć w prawo, aż jeden

BASEBALL +5?

Jednym z najlepszych mieczy w grze jest przeznaczony dla paladyna Święty Mściciel +5. Odnajdziesz go w jednym z grobów na cmentarzu nieopodal Kuldahar. Udaj się tam z odnalezionym w świątyni yuan-ti medalionem. Kliknij na grobie starego Kholsy, ujawni się miecz i sześciu Zagubionych. Uważaj, ta szóstka jest zabójcza, nie możesz uciec, słowem – czeka Cię jedna z najtrudniejszych bitew w grze!

BONUS CD

Koniecznie zainstaluj dodatek-niespodziankę z bonusowej płytki CD dołączanej do gry. Po spotkaniu z drowim handlarzem Nymem, jego sklep zaoferuje Ci kilka nowych artefaktów, z których najciekawszym jest niewątpliwie magiczna butelka. Przyzywany przez nią dżin działa jak przenośny sklep, jednak z wdzięczności za uwolnienie bez korzystania z jego usług zaoferuje drużynie pewien naprawdę cenny przedmiot! Nie masz bonus-CD? Żaden problem – poszukaj w internecie pod nazwą „Avarine Decanter".

koniec wskazówki wycelowany będzie na prawo, a drugi na lewo
– obrócenie wskazówki w lewo na południowy-zachód (lewo-dół) i w prawo na północny zachód (lewo-góra), otworzy zamknięty gabinet na południu

DODATKOWE MISJE:
– uwolnij uwięzionych wieśniaków
– uwolnij Abiszaje, poznaj dzięki nim imię demona
– porozmawiaj z dżinnem, puść wolno jego słuchaczy, wypytaj go o demona

Lodowa świątynia – poziom 2

GŁÓWNA MISJA: pokonaj arcykapłanki, wypędź demona, uwolnij Nathaniela, zniszcz lodowiec

Udaj się do Sali Ćwiczeń. Pierwsza dźwignia z lewej uruchamia zaprogramowane działanie. Aby ustalić, co ma zostać zaprogramowane, manipuluj kolejnymi dwiema dźwigniami, przełączenie ich obu spowoduje ustawienie programu na tryb „Bitewnych Kwadratów". Kolejne 10 dźwigni określa poziom trudności. Zaczynaj, ma się rozumieć, od dźwigni z cyferką „1".

Rundę wygrywasz, jeśli (tak jak w grze w kółko i krzyżyk) zdobędziesz dla siebie trzy kwadraty w linii prostej lub ukośnej. Aby zdobyć kwadrat, musisz w ciągu 60 sekund pokonać stwora, który pojawi się na nim. Zwycięstwo w jednej rundzie zaowocuje przyznaniem Ci klucza do komnaty trzeciej arcykapłanki. Przełącz więc pierwszą dźwignię od lewej i do dzieła!

Po zdobyciu klucza odwiedź i pokonaj Orię. Za chwilę wróci w formie upiora! Przełączenie tylko lewej dźwigni w Sali Ćwiczeń przeniesie drużynę w wymiar astralny. Zabij ducha i przełącz dźwignię do stanu wyjściowego. Masz trzeci klucz.

W centralnej komnacie znajduje się kolejna, dziwaczna machina. Skorzystaj z dwóch dźwigni na północ od niej, by postrzelać we wszystkich kierunkach. Zepsute działo naprawisz przełączając tylko prawą dźwignię w Sali Ćwiczeń.

Skieruj działo na północ. Na korytarzu przy drzwiach znajdziesz obracane kliknięciem lustro. „Strzel" dwa razy z „armaty" przełączając lustro za każdym razem w inną stronę. Lecące w różnych kierunkach błyskawice otworzą kilka zamkniętych drzwi.

W komnacie z trumnami, na zachód od Sali Ćwiczeń, znajduje się tajne przejście. Gdy już uporasz się z mieszkańcami sali, otwórz je którąś z postaci. Teraz promień błyskawicy wyzwalanej przez „działo" z centralnej komnaty, otworzy kolejne drzwi. Zabierz z magazynu torbę należącą do Nathaniela.

Nickademus mieszka w salce w południowo-zachodnim rogu centralnej komnaty. Wyjawi Ci sekrety świątyni. Nie omieszkaj wyczerpać wszystkich opcji dialogowych. Zgódź się na prośbę pomocy w przyszłości.

Wróć na parter i udaj się do magicznego obrazu wiszącego przy wschodnich schodach. Wypowiedzenie imienia bogini Auril i skorzystanie ze schodów, doprowadzi Cię do zamkniętego skarbca świątyni. Następnie wypowiedz słowo „Lysan" i ponownie zejdź schodami.

Niech jedna z postaci stanie na ciemnej plamie naprzeciwko drzwi. Inną wyślij, by otworzyła drzwi na korytarz, zaś trzecią – do „działa" w ostatniej komnacie. Wystrzelona w lewy korytarz (lustro!) błyskawica odbije się i otworzy przejście do komnaty zamieszkiwanej przez demona. Możesz pokonać go w walce lub przegnać.

Poinformuj Nathaniela o sukcesach w walce z lodowymi kapłankami. Przekaż mu dodatkowe informacje o lodowej świątyni (rozmawiałeś z kapłankami długo i dokładnie?) by zdobyć dodatkowe punkty. W zamkniętym skarbcu i magazynach znalazłeś należący do niego sprzęt? Przekaż mu też Pierścień Rama (w komnacie na północy drugiego poziomu. Opuść mroźne mury świątyni, by w północnej części lodowego miasta spotkać posiłki z Neverwinter. Ruszaj dalej.

DODATKOWE MISJE:
– wygraj wszystkie bitwy na szachownicy
– zdemaskuj zmienno-kształtnych wśród posiłków z Neverwinter

ROZDZIAŁ 3

Wędrująca wioska

GŁÓWNA MISJA: przebyć Upadłe Bagna

Musisz wykonać kilka zadań dla mieszkańców wioski. Za każdym razem rozmawiaj z Suomą Starszą, ona przekaże Ci szczegóły. Ruszaj do Upadłego Lasu. Po drodze na wschód pokonaj barbarzyńców i odwiedź chatę wiedźmy Limhy.

Z polany z duchem wyjdź środkową ścieżką. Potem pn, wsch, wsch, by dotrzeć do polanki driady. Miłe potraktowana, z chęcią wyjaśni co-nieco w sprawie ginących dzieci. Skonfrontuj zeznania z wiedźmą. Nie wdawaj się w próżne walki z jej pupilami, lecz czym prędzej dogoń ją i ubij.

Drugą misję zleci Ci Tahvo. Wróć na polankę driady i wyjdź z niej pd-wsch wyjściem. Ruszaj na: pn-wsch, pd-wsch, pn-zach, pd-wsch. Odnieś skarb duchowi. To samo osiągniesz kojąc go do wiecznego snu pieśnią barda.

Przed kolejną rozmową z Suomą skorzystaj z usług Nyma. Nie będziesz już miał do tego okazji. Po pogawędce wróć do miejsca, gdzie znalazłeś róg. Ruszaj na wschód, dotrzesz do zamarzniętego jeziora. Następnie idź na: pd-wsch, pn-wsch, pn-zach, pn-zach, pn-wsch, pd-wsch. Uważaj, walka z błędnymi ognikami nie należy do łatwych!

Teraz widmowy rycerz przy wejściu do lasu opowie Ci co-nieco o losach Kyostiego. Ducha zmarłego mieszkańca wioski spotkasz w północno-zachodniej części poprzedniej mapy, nieopodal miejsca, gdzie w czasie walki uciekała wiedźma. Po rozmowie z nim wróć do wioski i o wszystkim opowiedz, komu trzeba.

W wioskowych sklepach, oprócz standardowych zakupów, nabądź dwie liny i ponownie odwiedź Las. Na pierwszej polanie przejdź na pn-wsch, a potem na pd-wsch. Po drodze niszcz drzewiaste potwory. Ich śmierć otworzy przejście na północnym-wschodzie.

DODATKOWE MISJE:
– przynieś skórę białego wilka Jariemu
– oddaj Suomie szczątki ofiar widm Upadłego Lasu

Mroźne bagna

GŁÓWNA MISJA: przedostać się do Podmroku

Jedynym zadaniem jest przebicie się przez hordy wrogów na wschód, gdzie będziesz musiał ruszyć mózgownicą i wielkimi blokami skalnymi, rozwiązując nietrudną zagadkę. Ruszaj do jaskiń. Zaatakują Cię tam białe żmije oraz biały smok. Na szczęście jest groźny tylko z nazwy. Ruszaj w dół po linie.

DODATKOWE MISJE:
– kwiat wśród lodów (pd-wsch mapy) oddaj znachorce z Wędrującej Wioski

Baza Duergarów

GŁÓWNA MISJA: przebij się do górnej partii jaskiń

Przez przejście w korytarzu na prawo od wejścia dostań się w rejon zamieszkany przez galaretowate stwory. Na prawym krańcu tej komnaty znajdziesz klucz, który otwiera wrota siedziby Szarych Krasnoludów. Pozabijaj wszystko, co się rusza w jaskiniach, zanim się tam udasz. Wódz Duergarów uzależni swą pomoc od pozbycia się mieszkańców jaskiń. W zamian otrzymasz jego zgodę na pobranie narzędzi górniczych z magazynu. Przedostań się do północno-wschodniej partii jaskini i wykorzystując otrzymane narzędzia wykuj przejście przez zasypany korytarz.

DODATKOWE MISJE:
– zabij mnichów Czarnego Kruka dla wodza Duergarów
– pomóż w konstrukcji kuszy Dragowi
– wyegzorcyzmuj widmo klerykiem

Wyjście z jaskiń

GŁÓWNA MISJA: przeżyć!

Czekają tu na Ciebie ciężkie walki. Problemów przysporzy szczególnie czatujący przy wyjściu (północny-wschód) silny komitet powitalny. Przy trupach znajdziesz klucz otwierający wyjście na świeże powietrze.

ROZDZIAŁ 4

Przełęcz

GŁÓWNA MISJA: wejść do klasztoru

Mniej zwinne postacie wiele razy będą musiały próbować pokonać most. Przez drugi most i jaskinię dostań się do wejścia do klasztoru.

DODATKOWE MISJE: – zdobyć jajko białego żmija

Klasztor Czarnego Kruka

GŁÓWNA MISJA: zostać członkiem zakonu Czarnego Kruka

Stań po stronie bądź to Arumy, bądź Salisama. Odbądź z obojgiem wyczerpujące rozmowy. Dowody obciążające Arumę znajdziesz w gabinecie jej kochanka, Dolona. Aby pozbyć się Salisama wystarczy ogłosić dotychczasowej przywódczyni jego knowania. Tak czy siak – otrzymasz pozwolenie na podjęcie próby zostania mnichem lub honorowym członkiem bractwa.

DODATKOWE MISJE:
– pomóż Sersie w nauce walki, szkoląc ją lub przekonując do tego jej mistrza
– zdemaskuj Vena i oddaj pierścień Noninowi – kup poradnik „Jak Stać Się Poszukiwaczem Przygód" i skorzystaj z niego

Próba

GŁÓWNA MISJA: przejdź próby, zostań członkiem zakonu

Na drugim poziomie klasztoru czeka na Ciebie szereg testów. Po wejściu do każdej komnaty wciśnij „alt" by przekonać się, gdzie ukryta jest broń w którą wyposażysz wybraną postać.

1. Komnata kamienia – przesuwaj dźwignie w następującej kolejności: 1 - 5 - 3 - 2 - 4.
2. Komnata Cienia – by wygrać wchodź po kolei w portale. Najpierw pierwszy i trzeci górny portal, potem pierwszy i trzeci dolny.
3. Komnata czarnoksięstwa – musisz zabić pojawiających się i znikających mnichów.
4. Zegarowa komnata – w trakcie walki z mnichami postaraj się przełączać przyciski pojawiające się w niewielkich niszach w ścianie, lub pokonani przeciwnicy eksplodują!
5. Komnata ognia – mnichów rani tylko ogień. Używaj dźwigni przywołujących strumienie ognia by zniszczyć wrogów.
6. Komnata jedwabiu – zabij wszystkie pająki.
7. Żelaznych mnichów nie można zabić. Postaraj się za to ogłuszyć ich, kiedy stoją na widocznych na podłodze kołach. Możliwe stanie się wtedy przełączenie jednej z dźwigni, z czego skwapliwie korzystaj. Procedurę powtórz w drugim pokoju, tym razem przełączając drugą z dźwigni w poprzedniej komnacie.
8. Komnata zniszczenia. Słupy ognia zadadzą pokaźne obrażenia, jeśli nie wypatrzysz zapowiadającego je ognistego okręgu na podłodze. Uważaj na nie i zabij przeciwników.

Po wykonaniu zadań otrzymasz członkostwo klasztoru i klucz do starożytnego grobowca założyciela Czarnych Kruków.

Grobowiec

GŁÓWNA MISJA: przedostań się do Podmroku

Przy drzwiach wyjściowych czekać na Ciebie będzie komitet powitalny uzbrojonych po zęby krasnoludów. Nie ma tu znaczenia fakt czy im wcześniej pomogłeś zabijając mnichów.

DODATKOWE MISJE:
– obrabuj grób Czarnego Kruka, ucieknij golemom lub pokonaj je

Grobowiec

GŁÓWNA MISJA: zniszcz reproduktor driderów, przedostań się do siedziby Illithidów

Porozmawiaj z Malevonem. Potem przebij się do wschodniego wyjścia z tej lokacji. Strażników oszukaj (więcej punktów) lub zabij

DODATKOWE ZADANIA:
– odnajdź siostrę Malevona i przekonaj ją do powrotu
– zdobądź artefakt dla Illithida

Jaskinie driderów

GŁÓWNA MISJA: zniszcz Viciscamerę

W centrum mapy znajdziesz laboratorium alchemiczne. Aby się nim posłużyć musisz mieć w drużynie postać z odpowiednio wysokim po-

JAK PRZEŻYĆ W OŚMIU SŁOWACH:

- Nie twórz drużyny złożonej z mniej niż 6 osób. Część walk okaże się za trudna. Jeśli uważasz, że gra jest łatwa po prostu włącz tryb Serce Furii :)
- Dwóch wojowników, złodziej, łowca, mag i kleryk – oto optymalna moim zdaniem drużyna.
- Wyspecjalizuj swych wojowników w różnych rodzajach uzbrojenia. Niech jeden specjalizuje się np. w broni obuchowej i miotanej, zaś inny doskonale wywija mieczami i toporami. Zdarzają się bowiem stwory odporne na niektóre typy uzbrojenia.
- Naucz postacie z drugiej linii korzystać z różnych rodzajów broni długodystansowej, np. magowi daj procę, kapłanowi łuk, złodziejowi kuszę. Czary się czasem kończą.
- Niech Twoi wojownicy opanują sztukę walki dwiema broniami na raz.
- Pamiętaj, że zbyt ciężka zbroja uniemożliwia złodziejowi i magowi sprawne korzystanie ze swych umiejętności!
- Szybki Zapis i Szybkie Ładowanie to dwa najpotężniejsze czary w Dolinie Lodowego Wichru!
- Przed każdą walką rzuć standardowy zestaw czarów ochronnych i wspomagających: przyśpieszenie, ulepszona niewidzialność, błogosławieństwo, ochrona przed paniką, ochrona przed złem, do tego np. recytacja, siła herosa. Pamiętaj by otoczyć swoje postacie wiankiem przyzwanych zwierząt, żywiołaków i demonów!

ISAIR I MEDEA. GOTOWANE, CZY SIEKANE?

Ostateczna bitwa do prostych nie należy. Jedna z przyczyn leży w nagromadzeniu pomocników wspomnianych bliźniąt z piekła rodem. Przed zabraniem się do demoniątek zabij więc wszystkich w wielkiej komnacie. Nie obawiaj się, uwagę Isaira i Medei odwrócą posiłki Czarnych Kruków (odczarowałeś ich wodza, prawda?) i przyzwane przez maga, i kleryka stwory. Gdy już wojownicy rozniosą na mieczach popleczników, skoncentruj atak na jednym z bossów. Ogień i kwas ich nie ruszy. Gdy teleportują się – podąż za nimi. Po ponownym wszczęciu walki szybko uciekaj do poprzedniej komnaty, gdzie zostały zapewne przyzwane przez Ciebie stwory.

ARTEFAKTY

● W **Icewind Dale 2** znajdziesz całą masę magicznego ekwipunku i magiczne ostrza +5 wcale nie są tu rzadkością. Część jednak zyskała moją sympatię, inne zaś okazały się nadzwyczaj przydatne. Oto niektóre z nich:

● Pantofle Chimandrae. Znajdziesz je na drugim piętrze Odciętej Dłoni. Szkoda, że tak późno. Buty zapewniające zwiększenie o 5 punktów zręczności postaci przydadzą się zawsze!

● W Kompanii Handlowej Gallawaya w Targos napotkasz dziwaczny miecz, który nosić będzie nazwę po... postaci, która akurat go nosi. Nie jest specjalnie silny. Ot, ciekawostka. Mój bard z przyczyn sentymentalnych walczył nim do samego końca gry. Dopiero w trybie Serce Furii zabawka ta okaże się być ostrzem wyposażonym w potężne moce!

● Buty Szybkości zna każdy fan cyklu ***Baldur's Gate***. I w **IWD2** przyjdzie się z nimi spotkać. Nieodzowne dla złodzieja i zwiadowcy, dwukrotnie zwiększają prędkość poruszania się osoby, która je nosi.

● Opaski z brązu. Niemagiczna premia +5 do pancerza. Czy muszę mówić więcej? Ponoć ma je jeden dżin...

● Maczuga Zmącenia. Główny powód, dla którego warto dojść do przynajmniej 6 poziomu trudności Bitewnych Kwadratów. Nieumarli lub demony trafione tą maczugą o umagicznieniu +5 muszą mieć dużo szczęścia, by przeżyć choć jedno trafienie. Zjada Glabrezu na śniadanie!

ziomem zdolności alchemicznych. Ze znalezionych odczynników stwórz truciznę.

Uczyń jedną postać niewidzialną by dostać się do „dridera matki" (pamiętaj by miała w inwentarzu fiolkę z trucizną). Stwór zwie się Viciscamera i musisz kliknąć na nim, by pojawiło się okno dialogowe z opcją użycia trucizny. Jeśli zabawa w alchemika Ci się nie udała – zawsze możesz roznieść wrogów na ostrzach mieczy!

Nowe dridery już Ci nie zagrożą, wybij pozostałe stwory i ruszaj do wyjścia. Wróć do drowa by odebrać nagrodę. Na północnym-wschodzie otwarło się przejście do siedziby Łupieżców Umysłu, z którego skwapliwie skorzystaj.

DODATKOWE ZADANIA:
– odnajdź siostrę Malevona (pn-zach mapy)
– stwórz golema w laboratorium alchemicznym i ożyw go błyskawicą
– stwórz napoje siły z jaja białego żmija
– konwertuj napoje lecznicze w ich silniejsze wersje

Siedziba łupieżców umysłu

GŁÓWNA MISJA: wydostać się na zewnątrz

Musisz przebyć labirynt, dostać się do jego centralnej części i ubić mózg, zbiorową jaźń Łupieżców. Dopiero wtedy drzwi w północno-wschodniej części labiryntu staną przed Tobą otworem.

Przed wejściem tutaj zaopatrz się w zapas czarów chroniących przed zamętem, rzucanym przez golemy (4). Warto je pokonać, każdy „wart jest" sporo punktów doświadczenia.

Przed skorzystaniem z wyjścia na godzinie 2 dobrze się przygotuj, na zewnątrz czeka na drużynę prawdziwa jatka. Pamiętaj o przyśpieszeniu i niewidzialności. Porozmawiaj z Oswaldem i w drogę!

DODATKOWE ZADANIA:
– wykuj magiczną broń na kowadle (tym lepszą, im bardziej doświadczona postać to zrobi)

ROZDZIAŁ 5

Przełęcz Hrothgara

GŁÓWNA MISJA: dostań się do Kuldahar

Wybij wszystkich wrogów i dostań się do wnętrza wieży w północno-zachodniej części mapy. Dowiesz się więcej o sytuacji w Kuldahar i jak się dostać do miasta. Najpierw musisz przebyć cmentarz. Wyjdź z przełęczy północną bramą, otwartą kluczem otrzymanym od Jermsy'ego.

W jaskini czeka Cię ciężka walka z Hiepherus'em i jego zbirami, więc bądź przygotowany. Poinformuj Jermse'go o zwycięstwie. Weź na spytki Nathaniela.

DODATKOWE ZADANIA:
– konsekruj cmentarz (tylko kapłani Ilmatera)
– ukój ducha matki Eugenii opowiadając o losie jej adoptowanych dzieci

Kuldahar

GŁÓWNA MISJA: powstrzymaj niszczycieli świętego drzewa, odwiedź arcydruida

Iselora opowie Ci historię Isaira i Medei, która ukoi niespokojnego ducha Egenii (wróć do niej w nocy). Wyznaczy też kolejne zadanie: wykończyć biegające po mieście potwory, szczególnie te, które atakują wielki dąb. Po wykonaniu tegoż, druid wyjaśni Ci drogę do trwałego rozwiązania problemu plagi wężowatych yuan-ti. Udaj się do portalu między korzeniami wielkiego drzewa.

DODATKOWE ZADANIA:
– odnajdź Gerbasha i odnieś jego klucz do wieży Jermsemu
– odnajdź syna Conlana w wieży Orricka Szarego
– kliknij na stole po lewej by przywołać strażnika wieży, uwolnij go

Puszcza yuan-ti

GŁÓWNA MISJA: pokonaj strażnika świątyni lub przekonaj yuan-ti do odwołania inwazji

Wejście do świątyni wężowatych leży na południowym zachodzie. Przed zagłębieniem się w niej odnajdź rozrzucone po całej mapie starożytne postumenty. U wejścia napotkasz grupę adeptów wężowego kultu, po walce zabierz ich habity, umożliwią drużynie poruszanie się po siedzibie yuan-ti bez wzbudzania podejrzeń. Umieścić posążki na postumentach na szczycie „piramidy".

Świątynia

GŁÓWNA MISJA: pokonaj lidera yuant-ti lub znajdź ostatni postument

Poruszając się tutaj uważaj na strażników. Zadawać Ci będą pytania dotyczące rytuałów yuan-ti. Musisz przypomnieć sobie nauki dla nowicjuszy. Rozmawiaj też ze spotykanymi tu i ówdzie młodymi ludźmi by wyciągnąć od nich informacje o nieznanych fragmentach rytuału.

Ostatni obrzędowy kawał marmuru znajdziesz na południowym-wschodzie. Aby się doń dostać przełącz dźwignię w korytarzu. Pokój dla gości zamieszkuje Jeszreal, wysłannik Legionu. Wyciągnij z niego kilka informacji, wypytaj też dowolnego z kapłanów yuan-ti. Na północ od sali ofiarnej wejdź do pomieszczeń arcykapłana. Spróbuj odwieść yuan-ti od zamiaru zniszczenia Kuldahar. Oczywiście nie uda się to i dojdzie do koszmarnej jatki. Dobij pozostałe resztki yuan-ti by oczyścić świątynię.

Na zabiciu lidera yuan-ti możesz w zasadzie zakończyć swą przygodę w tym wilgotnym miejscu. Jeśli jednak na powierzchni postawisz ostatni fragment postumentu na swoim miejscu, czeka Cię bardzo trudna walka z czarnym smokiem. Pamiętaj o czarach przeciwdziałających strachowi, spróbuj też szczęścia z dezintegracją. Po walce z nim od razu biegnij do zamykającego się portalu.

DODATKOWE MISJE:
– otwórz skarbiec (kombinację wydobądź od jednego z kapłanów)

Kuldahar

GŁÓWNA MISJA: przeżyć

Yuan-ti przysłali tu swój desant. Po opadnięciu bitewnego pyłu porozmawiaj z Isalorem i wschodnim wyjściem udaj się do Smoczego Oka.

Smocze Oko – poziom pierwszy

GŁÓWNA MISJA: przedostań się przez jaskinie yuan-ti do Odciętej Dłoni

Koniecznie zbieraj żądła wiwern, liny i ogniste agaty, wkrótce będziesz ich potrzebował. Podróżuj na południowy-wschód. Aby pokonać drzwi więzienia wejdź do komnaty tortur i przekręć słabo widoczne kółko na jednym z „łóżek". Bądź gotów na zasadzkę!

Nheero Fhutma poprosi o pomoc w swych eksperymentach. Po rozmowie z uczonym ruszaj na północ. Dźwignia wyłączająca wahadłową pułapkę znajduje się na lewo od wejścia do następnej komnaty. Na palnikach połóż uzbierane wcześniej ogniste agaty, powinno to otworzyć przejście poziom niżej.

GŁÓWNA MISJA:
– uwolnij więźniów, skieruj ich do zbrojowni (pd-zach)
– poproś Nheero o wyjaśnienie pochodzenia stworów zbudowanych z cienia

Smocze Oko – poziom drugi

GŁÓWNA MISJA: przedostań się przez jaskinie yuan-ti do Odciętej Dłoni

Odnajdź ciało przyjaciela Nheero w korytarzu na wschodzie. Zabierz jego sprzęt i wróć do naukowca. Teraz musisz znaleźć brakujący miecz Mandala. Leży on spokojnie poziom niżej w zabezpieczonej pułapkami i strzeżonej sali na zachód od wejścia. Odnieś go do zwłok Mandala poziom wyżej.

Wróć na parter i odwiedź pomijaną dotąd jaskinię na pd-zachodzie, by zdobyć upragniony korzeń. Miń piramidę i dotrzyj do laboratorium. Odpowiednio przyciśnięty D'hey-Jazerrion naprawi złamaną dźwignię w poprzedniej komnacie. Dzięki temu uruchomisz aparaty w laboratorium. Możesz też zmusić wężowca do produkcji napoju. Ewentualnie podmień leżący na jednym ze stołów korzeń mandragory, na ten wskazany przez ducha i uruchom machinę postacią znającą się na alchemii. Zabierz otrzymany napój, musisz zanieść go Nheero. Na środkowym stole połóż cztery żądła wiwern, powtórz cały proces, by zdobyć fiolki z trucizną.

DODATKOWE MISJE:

– zdemaskuj fałszywego Nathaniela (odwiedź prawdziwego w Kuldahar)

Smocze Oko – poziom trzeci

GŁÓWNA MISJA: przedostań się przez jaskinie yuan-ti do Odciętej Dłoni

Aby otworzyć drzwi na północy musisz wlać jad wiwerny do czterech zbiorników z wodą, po jednym w każdym rogu mapy. Trzy z nich są ogólnie dostępne. By dostać się do czwartego musisz przełączyć dźwignię opuszczającą most. W północno-zachodniej części podziemi spotkasz przemienionego Nheero. Prześpij się, czekając aż wypity przez niego wywar przestanie działać. Wtedy naukowiec odda Ci resztę napoju. Zmień jedną postać w Histachii i przedostań się przez łuk strzeżony przez oko. Przełącz ukrytą dźwignię.

W komnacie za mostem czeka Cię walka z dżinnami, potem zaś pościg za udającym chłopca yuan-ti. Przejdź przez tajne przejście w rogu komnaty. W kolejnej wylej jad do zbiornika. Drzwi do pól lawy stoją otworem.

DODATKOWE MISJE:

– zabierz medalion zagubionych wyznawców i udaj się z nim na cmentarz pod Kuldahar celem inspekcji grobów

Pola Lawy

GŁÓWNA MISJA: przerwać pętlę czasową

W tej lokacji czas uległ zapętleniu. Cztery razy przyjdzie Ci wykonywać podobne czynności. Każdego dnia odwiedź wszystkie miejsca podróżując z Archonem, dokładnie też rozmawiaj ze spotykanymi postaciami. Dużo łażenia, mało problemów. Napraw most za pomocą czterech kawałków liny odnalezionych wcześniej. Ostatniego dnia śpiesz się, masz niewiele czasu, by pokonać rzucającą czar zatrzymania czasu czarodziejkę Izbelah. Na szczęście istnieje autosave. Czar „Palec Śmierci" powinien na nią podziałać.

Lodowa świątynia

GŁÓWNA MISJA: zabić demony

Jeśli zgodziłeś się pomóc architektowi podczas pierwszego pobytu w lodowej świątyni, po wyjściu z pól lawy zostaniesz do niej znów teleportowany. Nickademus zażąda zabicia wszystkich demonów. Po dokonaniu tego opuść świątynię schodami na wschodzie.

Pola Rzezi

GŁÓWNA MISJA: dostać się do Odciętej Dłoni

Przy wejściu czeka na Ciebie oddział Saablik Tana. Walka to ciężka, więc bądź przygotowany. Skieruj swe kroki na północ. Obóz orków możesz obrócić w perzynę lub podać się za wysłannika Saablik Tana i uzyskać pomoc szamana Kratuuka. Otrzymanym kluczem otwórz drzwi na wschodzie i ruszaj dalej. Otrzymaj pomoc Gorga w walce z liczem. Wróć do Kratuuka, rozmowa jak zwykle skończy się jatką. Ruszaj na wschód!

DODATKOWE ZADANIA:

– uwolnić elfich jeńców kluczem Kratuuka

– oczyścić krainę z duchów zmarłych (święcona woda + sadzawka na pn-wsch)

Obóz Saablic Tana

Po prostu przebij się przez hordy wrogów do Odciętej Dłoni

ROZDZIAŁ 6

Odcięta Dłoń

GŁÓWNA MISJA: odnajdź i pokonaj Isaira i Medeę

Pokonaj lub okłam straż, podając się za dyplomatę. Wnętrze Dłoni dzieli się na cztery piętra głównej wieży i mniejsze wieżyczki. I wiele pracy w nich wszystkich na Ciebie czeka. Na parterze zdobądź przepustkę dyplomaty od Xaviera. Na drugim poziomie pokręć się w północnej części wieży. Z komnaty na „2 godzinie" wydobądź pamiętnik jednego z kapłanów Xvima.

Na trzecim poziomie włamuj się do wszystkich pokoi. Musisz zdobyć symbol Xvima i jeden święty symbol Ilmatera. Poziom wyżej natkniesz się na ciemnego elfa – Rikiego. Spełnij jego prośbę wytrucia wojowników w jednej z komnat. Potrzebujesz do tego trzech rodzajów chemikaliów. Znajdziesz po jednym na każdym poziomie wieży. Połączysz je w truciznę np. w laboratorium na 2 poziomie (komnata Dracein). Strażników możesz oczywiście też po prostu zabić.

Klucz do cel na pierwszym poziomie Wieży Wojny odnajdziesz na stole. Od uwięzionego kapłana Ilmatera otrzymasz instrukcje, jak wypędzić z tego miejsca Xvima. Piętro wyżej znajdziesz pierwszy ze świętych przedmiotów potrzebnych do rytuału – kajdany. Symbol

BITEWNE KWADRATY

Potwory pojawiające się na poszczególnych kwadratach są losowane przez komputer. Gdy golem teleportuje wybraną przez Ciebie postać przed szachownicę i masz wybrać „atakowany" kwadrat wciśnij „Q" by zapisać grę. Jeśli trafisz na zbyt silnego przeciwnika – wczytaj ją z powrotem. Pamiętaj też o chronieniu walczącego bohatera za pomocą rzuconego uprzednio czaru „ulepszona niewidzialność". Postępuj tak do skutku, a zostaniesz mistrzem Bitewnych Kwadratów :-).

Ilmatera już masz. Łzy otrzymasz od niewolnika Jerrego, na parterze wieży. Świętą księgę zdobądź w bibliotece Orricka Szarego. W tym celu udaj się do Wieży Magów i rozwiążesz łamigłówkę zaczynając od góry i klikając na kolejnych spiralach tak, jakbyś „rysował" pentagram.

Odpraw rytuał na parterze Wieży Kleryków, zabierz wodę święconą. Po walce ze złym bogiem zniknie bariera ochronna wokół magicznej kuli na drugim piętrze. Zniszcz ją, a potem strzegące tronów Isaira i Medei (4 piętro) demony. Pozostaje Ci jeszcze wlać wodę święconą do magicznego zbiornika na 4 poziomie wieży.

Dostaniesz ostatnie zdanie od Rikiego. Aby je wypełnić odnajdź kapitana Pudu na szczycie Wieży Oficerów. Zabrany ze zwłok klucz otworzy Ci drogę na ostatnie piętro Wieży Wojny, gdzie dojdzie do ostrej jatki. Jest to jednak dopiero wstęp do walki, która rozegra się, gdy wrócisz piętro niżej. Finał już blisko, powodzenia!

DODATKOWE MISJE:

– zabij Glabrezu, uwolnij niewolników
– sfałszuj plany budowli dla Yshy
– odnajdź złodzieja jedzenia, daj mu Pierścień Odżywienia
– włam się do Wieży Magów dla Vesego, okradnij Orricka
– ulecz emisariusza Czarnych Kruków
– uwolnij dyplomatów
– wyjaśnij zagadkę śmierci Zaema Astyra
– pomóż opętanej kobiecie
– odwiedź ostatnie piętro Wieży Kleryków (6 symboli Xvima) ❐

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

Andrzej Powałka

Mafia jest jedną z najtrudniejszych gier, z jakimi się zetknąłem. Niektóre misje, po kilkunastu nieudanych próbach ukończenia, wydają się niemal nie do przejścia. Poniższy poradnik pokaże Wam, jak sobie z nimi poradzić. Chociaż Mafia w naszym kraju ukazała się w polskiej wersji językowej, jednak stało się to z dużym opóźnieniem. Dlatego też zastosowano w poradniku nazewnictwo oryginalne – płytki z polskojęzyczną Mafią dostaliśmy dopiero na dwa dni przed zamknięciem tego numeru ŚGK.

MISJA 1
AN OFFER YOU CAN'T REFUSE

Już pierwsza misja wymagać będzie od Ciebie umiejętności wprawnego prowadzenia auta i orientacji w terenie, zatem warto wcześniej poćwiczyć w opcji Free Ride. Twoim zadaniem jest zgubić goniących Cię opryszków. Nie jest to łatwe zadanie, ponieważ gangsterzy dysponują o wiele lepszym samochodem. Dobrym sposobem jest slalom między wspornikami kolejki. W dziewięciu przypadkach na dziesięć, pościg uderzy w jeden z nich. Wtedy wystarczy jechać przed siebie nie zwracając uwagi na przepisy. Po zgubieniu pościgu udaj się do baru Salieri.

MISJA 2
THE RUNNING MAN

Misja zaczyna się spokojnie. Możesz nie śpiesząc się rozwozić pasażerów we wskazane miejsca. Zalecam przestrzegać przepisów, aby nie tracić czasu na płacenie mandatu. Gdy zawieziesz piątego pasażera do Little Italy, Tom stwierdzi, że potrzebuje przerwy. Po obejrzeniu filmu, bez chwili wahania, biegnij przed siebie. Następnie skręć w prawo w miejscu oznaczonym zieloną strzałką. Przebiegnij przez podwórze i ulicę. Za rogiem po lewej stronie strzałka pokazuje kolejną alejkę, w której możesz się schronić przed kulami. Wbiegnij tam, a następnie schodami w lewo. W pierwszym możliwym miejscu skręć w prawo, po czym w lewo schodami i kolejnymi schodami w dół po prawej stronie. Wybiegnij z alejki, skręć w lewo i znów w lewo w kolejną alejkę. Gdy z niej wybiegniesz, znajdziesz się tuż przed barem Salieri.

MISJA 3
MOLOTOV PARTY

Masz teraz okazję zemścić się na draniach, którzy Cię zaatakowali. Po obejrzeniu filmików pojedź pod bar Morello. Nie pchaj się przez bramę, lecz objedź bar dookoła i zatrzymaj się przy wejściu do małej alejki na tyłach. Wejdź tam i otwórz furtkę. Cichutko podkradnij się do strażnika i pozbądź się go przy użyciu kija. Poobijaj samochód znajdujący się najbliżej bramy. Kolejne dwa wozy obrzuć koktajlami Mołotowa i szybko uciekaj, bo możesz zginąć w wybuchu! Wróć do baru Salieri.

MISJA 4
ORDINARY ROUTINE

Po poznaniu celów misji odbierz broń od Vincenza (jest na piętrze koło wyjazdu z baru) i samochód od Ralphiego. W przypadku dwóch pierwszych miejsc wystarczy, że się zatrzymasz i zaczekasz, aż Paulie odbierze pieniądze. Trzecim miejscem jest motel za miastem. Tam sytuacja się komplikuje, gdyż budynek jest zajmowany przez ludzi Morello. Paulie zostaje postrzelony, a Sam uwięziony. Musisz wybawić go z opresji! Pobiegnij na tyły motelu, zastrzel psa (wbrew pozorom jest bardzo niebezpieczny) i wejdź po skrzynkach na piętro. W toalecie po prawej stronie znajduje się wróg. Pozbądź się go, póki jeszcze nie jest w stanie odpowiedzieć ogniem. Spowoduje to przybiegnięcie z dołu kilku kolejnych wrogów, których także musisz się pozbyć. W jednym z pokojów znajduje się karabin Thompson. Weź go i zejdź na dół. Jeżeli masz niewiele energii, złóż jeszcze wizytę w pokoju na prawo od schodów – jest tam apteczka. Ostrożnie wychyl się zza rogu – za kanapą czai się wróg. Kolejny (z Thompsonem!) jest za barem. Gdy podejdziesz do drzwi po prawej stronie, wyskoczy z nich łysol z nożem. Nie jest on trudnym przeciwnikiem. Wejdź do pokoju, w którym leży Sam. Okaże się, że łysol jeszcze nie opuścił tego świata, w czym musisz mu pomóc. To jednak jeszcze nie koniec kłopotów. Po obejrzeniu filmiku wejdź do samochodu i rusz w pościg za facetem, który zabrał Twoją kasę. Cierpliwie jedź za nim. W pewnym momencie zatrzyma się i wysiądzie z auta. Wtedy wystarczy go tylko rozjechać.

MISJA 5
FAIRPLAY CZ. 1

Weź samochód od Ralphiego i pojedź na miejsce. Aby dojechać na tor musisz przejechać przez Works Quarter i wjechać w drogę prowadzącą poza miasto. W budce przy wjeździe do tunelu jest Bobby. Zagadaj do niego, a wpuści Cię do środka. Zaczekaj aż wsiądzie do samochodu i pojedź z nim do garaży. Bobby wskaże Ci właściwy samochód. Pojedź nim do warsztatu Lucasa Bertone pod mostem Giuliano. Uważaj, żeby nie poobijać samochodu! Przed zakrętem zawsze zwolnij, przyspieszaj na prostych. Częścią zadania dotyczącą glin nie masz się co przejmować – patrole są o tej porze rzadkością. Gdy Lucas już „zreperuje" auto, po prostu odwieź je z powrotem. Wróć do baru Salieri.

MISJA 6
FAIRPLAY CZ. 2

Okazuje się, że konkurencja „uszkodziła" naszego kierowcę. Z tego powodu to TY będziesz musiał wziąć udział w wyścigu. Pojedź na tor. Frank powie Ci, że nie masz wyboru. Po starcie samochód, który miał defekt omiń z prawej strony (jeśli zrobisz to z lewej, zostaniesz zepchnięty z trasy przez dwa samochody jednocześnie). Wyścig nie będzie niczym trudnym dla kogoś, kto zagrywał się np. w ***Gran Turismo***, jednak gracze nie obeznani z takimi grami mogą mieć sporo kłopotów. Najważniejszą sprawą jest unikanie przyspieszania ze skręconymi kołami (mówiąc trywialnie: wciskania jednocześnie klawisza w górę i skrętu). Zawsze przyspieszaj dopiero po odprostowaniu kół – inaczej wpadniesz w poślizg! Jeżeli miałbyś naprawdę duże problemy, proponuję użycie pewnego triku. Za dwoma pierwszymi zakrętami odchodzi w lewo droga. Jest zablokowana, ale można to ominąć. Pojedź nią do końca i przy wjeździe z powrotem na właściwą trasę naduś klawisz „reset car". Zostaniesz przeniesiony tuż przed linię mety. Na koniec pojedź jeszcze do Lucasa. Wskaże Ci on miejsce, z którego możesz ukraść dobry samochód. Gdy już go ukradniesz, wróć do baru.

MISJA 7
CZĘŚĆ 1 – SARAH

Masz odprowadzić córkę Luigiego do domu. Problemy zaczną się po skręceniu w pewną ciemną uliczkę (jak powszechnie wiadomo nie są to bezpieczne miejsca). Załóż na rękę kastet. Najlepszą taktyką na pozbycie się natrętów jest ładowanie paska siły jednocześnie wycofując się, po czym atak. Po najwyżej czterech takich uderzeniach przeciwnik zrezygnuje. Po usunięciu wszystkich odprowadź Sarę pod jej dom.

MISJA 7
CZĘŚĆ 2 – BETTER GET USED TO IT

Don nie lubi, kiedy jakieś szumowiny atakują ludzi na jego terytorium! Będziesz miał okazję zemścić się na gangu, który gnębił Sarę. Weź od Vincenza broń i pojedź na rynek do China town. Jest tam Biff, który wskaże Ci miejsce pobytu chuliganów. Pojedź tam i zaparkuj samochód przed wejściem. Otwórz drzwi z kopa i wbiegnij do środka. Atakując kijem bejsbolowym radzę stosować inną taktykę niż w poprzedniej misji – seria szybkich, acz słabych uderzeń. Należy także osłaniać Pauliego, który zbyt dobrym kompanem nie jest (częstokroć zdarzyło mi się, że przez niego przegrałem misję!). Po zlikwidowaniu pierwszego oprycha udaj się w uliczkę, przy wejściu do której stał. Jest tam kilku następnych. W żadnym wypadku nie używaj pistoletu – wtedy przywódcy gangu uciekną. Od człowieka za rogiem dowiesz się, że jeden z szefów gangu jest synem burmistrza! Wejdź na schody i zeskocz po drugiej stronie muru. Od tego momentu jesteś zmuszony używać Colta. Zabij gościa w czapce i dwóch następnych, którzy przeskoczą przez mur. Kolejny jest po lewej stronie przy wejściu do uliczki i za beczkami. Ostatnich dwóch wrogów jest za załomem muru – jeden na dachu. Po ich zlikwidowaniu pobiegnij w stronę samochodu. Musisz gonić przywódców gangu. Jedź za nimi – w pewnym momencie zatrzymają się. Wystarczy zrobić to samo tuż za nimi.

MISJA 8
THE WHORE

Po odebraniu instrukcji i broni udaj się do hotelu w Downtown. Szef jest w restauracji na lewo od wejścia. Nie likwiduj go od razu, lepiej najpierw zająć się strażnikiem (ten w czarnym garniturku), który strzela bardzo szybko i celnie. Po likwidacji nie wybiegaj z restauracji, poczekaj aż zza rogu wyjdzie trzech strażników i zlikwiduj ich z dystansu. Zabij także marynarza (ma przy sobie broń i zacznie strzelać). Zabierz martwemu strażnikowi obrzyn, wejdź do recepcji i zabierz klucz od pokoju kierownika. Nie daj się zmylić kolesiowi na pierwszym piętrze zakrywającemu się dłońmi – to strażnik! Po jego zabiciu z góry zbiegnie jeszcze dwóch – są oni jednak łatwym celem dla Twojego obrzyna. Prostytutka jest w jednym z pokoi na drugim piętrze. Po obejrzeniu filmiku udaj się na ostatnie piętro do gabinetu dyrektora. Najpierw zajmij się jego strażnikiem, później bez litości zabij go. Podłóż bombę i wybiegnij z pokoju. Wbiegnij na gzyms po prawej stronie (nie ten dziurawy) i wbiegnij po schodach na górę. Na dole są gliniarze, lecz lepiej im uciec niż ich likwidować. Wbiegnij na samą górę, potem w prawo przez drzwi i przeskocz na następny budynek. Zlikwiduj z Colta gliniarza ze snajperką na dachu następnego budynku – z dołu wybiegną kolejni. Zejdź na dół i pozbądź się ich. Uważaj na kolesia schowanego za załomem po lewej stronie!! Gdy będziesz chciał dostać się na następny dach, u góry pojawią się snajperzy. Pozbądź się ich używając Colta. Pobiegnij do końca dachu i przeskocz na rusztowanie. Gdy zbierzesz już wszystkie bronie, podejdź do drabiny. Znajdziesz się w kościele. Apteczka odnawia ilość energii do 100, więc nie używaj jej jeśli masz jeszcze dużo punktów życia. Zejdź na dół. Przy pomocy obrzyna zlikwiduj kolesia przy drzwiach, Coltem pozbądź się tego między ławkami. Następnie pobiegnij

w lewo i schowaj się za drewnianą konstrukcją. Z prawej strony czai się dwóch wrogów: jeden na ambonie, a drugi pod nią. Po lewej ujrzysz kolesia schowanego za konfesjonałem. Uważaj też na gangstera z Thompsonem będącego przy organach nad wejściem do kościoła. Gdy zlikwidujesz wszystkich nadejdą posiłki w postaci czterech kolesi z Shotgunami. Po wyjściu z budynku wsiądź do karawanu. Nie próbuj nawet gubić goniących Cię radiowozów – Twój samochód jest zbyt wolny. Najlepiej jest zatrzymać się i przy pomocy broni zlikwidować policjantów, a następnie ukraść ich samochód. Wtedy wystarczy przeczekać w ustronnym miejscu, aż gliniarze przestaną się Tobą interesować.

GARŚĆ OGÓLNYCH PORAD

➤ Używając Thompsona lepiej strzelać pojedynczymi nabojami, niż całą serią. Gdy używasz Shotguna lub obrzynu pamiętaj, że mają one dość duży rozrzut i musisz podejść blisko do rywala, aby strzał był śmiertelny.

➤ Jeśli możesz, staraj się jeździć zgodnie z przepisami. Jeśli misja ma limit czasowy, przekraczaj ograniczenia, lecz gdy ujrzysz policję zwolnij. Gdy policjanci chcą wlepić Ci mandat, zatrzymaj się i zgódź się na to tylko wtedy, kiedy policja dysponuje radiowozem – unikniesz niepotrzebnego pościgu. Gdy grozi Ci pieszy policjant, zignoruj go i jedź dalej.

➤ Jeśli policjant chce Cię aresztować, a dysponujesz bronią, zastrzel go. Unikniesz pościgu i straty czasu.

➤ Gdy na górze ekranu pojawi się napis „Wanted!", a nie słyszysz jeszcze policyjnych syren, schowaj się w jakiejś ciemnej uliczce i przeczekaj trudne chwile. Gdy napis zniknie, wróć na ulice miasta.

➤ Staraj się wykonywać misje dla Bertonego. W większości są łatwe i przyjemne, a otrzymasz za ich wykonanie samochód. Czasami jest on strzeżony, jednak nie stanowi to wielkiego problemu.

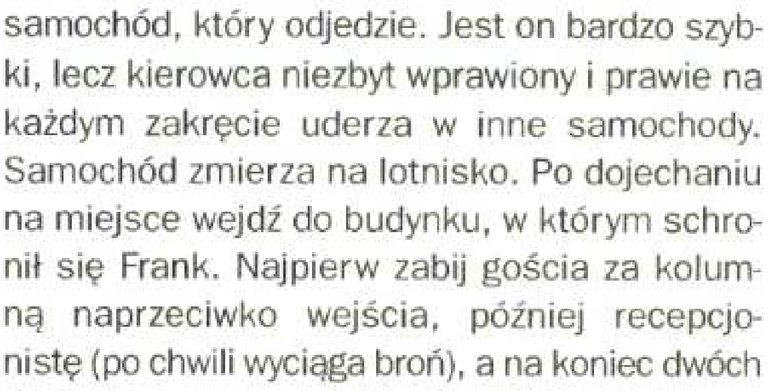
➤ Praktycznie przed każdą misją musisz pójść do Vincenza po broń i do Ralphiego po samochód. Rób to nawet, jeśli nie ma tego w celach misji – broń i wóz zawsze się przydadzą.

MISJA 9
A TRIP TO THE COUNTRY

Pojedź na miejsce spotkania. Na farmie okaże się, że coś jest nie tak. Przebiegnij przez całą farmę i zatrzymaj się przy ciężarówce. To pułapka! Zabij dwóch kolesi koło ciężarówki i jednego za nią. Teraz możesz wybrać w jaki sposób ukończyć misję. Możesz biec na oślep do miejsca, z którego zacząłeś i likwidować przeciwników później wraz z Pauliem, lub samemu zatroszczyć się o wrogów nie polegając na Pauliem. Osobiście polecam to drugie rozwiązanie, gdyż Paulie podobnie jak w misji w Chinatown, nie posługuje się bronią zbyt dobrze, a w dodatku biegnąc stracisz co najmniej połowę energii. W stodole jest kilku wrogów – dwóch u góry. Na schody wchodź zawsze tyłem, unikniesz śmiertelnego postrzału w plecy. Po „oczyszczeniu" stodoły udaj się z powrotem. Po drodze zajrzyj do dwóch domków – w każdym jest dwóch wrogów. Pogadaj z Pauliem – stwierdzi, że trzeba ratować Sama (znowu!). Pobiegnij z nim do stodoły, aby Paulie mógł zabrać łom. Idź za nim do jedynego budynku w którym nie byłeś. Gdy Paulie wyważy drzwi zabij dwóch kolesi chowających się za wozem. Wejdź na schody (tyłem!) i zlikwiduj ostatniego gangstera schowanego za skrzynkami. Wbiegnij na samą górę, leży tam ranny Sam. Zbiegnij na dół, gdyż na miejscu zjawi się policja. Schowaj się za drzwiami i czekaj aż wejdą do budynku – są wtedy łatwym celem dla Twojej strzelby. Ostatni policjant zostanie na dworze. Wyjdź i rozpraw się z nim. Na koniec musisz zlikwidować pościg w postaci trzech samochodów Morellego. Nadjeżdżają one po kolei, więc nie będzie z tym większych kłopotów. Koncentruj swój ogień na kierowcy (to ten z prawej), nie przejmuj się strzelcem.

Po obejrzeniu filmiku przed powrotem do baru możesz jeszcze wypełnić misję dla Lucasa. Wystarczy w wyznaczonym czasie podjechać pod wskazany dom i zapukać do drzwi. Po zrobieniu tego udaj się z powrotem do Lucasa – ponownie pokaże Ci jak ukraść fajny samochód. Jedź w wyznaczone miejsce i zabierz auto. Wróć do baru.

MISJA 10
OMERTA



Masz zabić Franka, dotychczasowego księgowego rodziny. Najpierw pojedź do Biffa w Chinatown – nie będzie on wiedział, gdzie jest Frank. Następnie pojedź pod most Giuliano. Kilka razy uderz łysego, a powie Ci wszystko, co wie. Niestety nie jest to wiele. Więcej informacji posiada człowiek stojący przed galerią w Central Island. Po rozmowie z nim udaj się w wyznaczone miejsce w Oakwood i śledź samochód, który odjedzie. Jest on bardzo szybki, lecz kierowca niezbyt wprawiony i prawie na każdym zakręcie uderza w inne samochody. Samochód zmierza na lotnisko. Po dojechaniu na miejsce wejdź do budynku, w którym schronił się Frank. Najpierw zabij gościa za kolumną naprzeciwko wejścia, później recepcjonistę (po chwili wyciąga broń), a na koniec dwóch gangsterów po lewej stronie. Zabierz jednemu z nich Thompsona. Wybiegnij na zewnątrz – zobaczysz jak Frank w asyście kilku tajniaków wbiega do hangaru. Nie biegnij za nimi, lecz obejdź hangar dookoła (uważaj na snajpera!). Pod wieżyczką snajpera czai się jeszcze dwóch tajniaków. Pobiegnij na parking (naprzeciwko wieżyczki), zabij jedynego tam strażnika i miej oko na hangar. Po chwili wybiegną tajniacy. Likwiduj ich po kolei z dystansu. Gdy Frank zjawi się na parkingu, podejdź do niego. Jego rodzina jest w budynku naprzeciwko wieżyczki, tym strzeżonym przez dwóch tajniaków. Po wejściu zabij faceta w budce telefonicznej, inaczej pod koniec misji zjawią się gliny! Po-

dejdź do kobiety koło budki – to żona Franka. Musisz jeszcze zdobyć bilety dla rodziny. Są na ladzie w recepcji (pierwszy budynek w jakim byłeś). Zanieś je Frankowi. Poda Ci, gdzie schował książeczki oszczędnościowe. Wejdź do samochodu i pojedź do Downtown, do First National Bank.

Możesz jeszcze wykonać misję dla Lucasa. Człowiek, który nagrabił sobie u Lucasa jest w Little Italy. Zanim zaczniesz go bić, upewnij się, że w pobliżu nie ma glin. Tak jak w misji „Sarah", lepiej jest uderzać rzadko i dosadnie. Po kilku uderzeniach Stan ucieknie. Wróć do Bertonego a wskaże Ci miejsce, z którego możesz „pożyczyć" samochód. Po wykonaniu roboty wróć do baru.

MISJA 11
VISITING RICH PEOPLE

Pojedź po Salvatore do Hoboken, po czym udaj się do willi. Salvatore otworzy Ci tylne wejście. Schowaj się za żywopłotem z lewej strony. Po chwili pojawi się strażnik i zatrzyma się, aby zapalić. Udowodnij mu przy użyciu kija, że nałóg naprawdę potrafi zabijać. Pobiegnij w kierunku, z którego przyszedł i wyłącz światło. Spod tylnego wejścia ruszy strażnik, aby to sprawdzić. Skręć w prawo i gdy strażnik oddali się, wbiegnij po schodach na górę. Wejdź do środka. Uważaj na gosposię! Jeśli Cię zauważy, podniesie alarm, a wtedy nie masz najmniejszych szans. Wbiegnij w drzwi naprzeciwko wejścia i szybko wbiegnij po schodach na górę. Skręć w lewo i otwórz białe drzwi – to biuro. Podejdź do sejfu. Gdy Salvatore go otworzy, wybiegnij z pokoju kierując się prosto i schodami na dół. Poczekaj, aż gosposia wyjdzie z kuchni (to pokój na lewo z otwartymi drzwiami). Wybiegnij z budynku. Każ Salvatore otworzyć samochód. Gdy się tym zajmie, osłaniaj go przed atakami ochroniarzy. Wyjedź z willi i odwieź Salvatore tam, skąd go zabrałeś. Wróć do baru.

MISJA 12
A GREAT DEAL

Po dotarciu na parking udaj się na ostatni poziom. Gdy Paulie będzie już finalizował transakcję, pojawią się ludzie Morellego. Gdy pozbędziesz się wszystkich z pierwszych samochodów, pojawi się następny. Wybij także jego załogę. Zejdź po rampie w dół. Za siatką czyha dwóch kolejnych gangsterów. Kolejny jest za samochodem na końcu poziomu z lewej strony. Zabij go i zabierz granaty. Zlikwiduj kilku kolejnych wrogów na pierwszym poziomie i zejdź (po rampie, nie po schodach!) niżej. Rzuć dwa granaty między samochody blokujące przejazd. Pozbędziesz się przy okazji kilku wrogów. Wróć na pierwszy poziom, zejdź schodami na półpiętro i rzuć kolejny granat w stronę samochodu. Szybko cofnij się – samochód wybuchnie. Dobij tych, którym udało się przeżyć i wróć na górę po ciężarówkę. Wyjedź z parkingu. Musisz się spieszyć, bowiem masz ogon. Najszybciej jak możesz dojedź do magazynu w Hoboken (ten sam, co w misji 9). Jeśli nie zgubiłeś pościgu, poczekaj aż przyjedzie samochód i zabij jego załogę.

MISJA 13
BON APPETIT

Pojedź z szefem do wyznaczonej restauracji. Po chwili zostaniecie zaatakowani przez ludzi Morellego. Pobiegnij na tyły restauracji, wychyl się zza rogu i zabij kolesia z Thompsonem. Zabierz broń i wróć na tyły. Po chwili otworzą się drzwi, z których wybiegną gangsterzy. Pozbaw ich życia przy pomocy Thompsona. Następnie idź przed front restauracji i zabij resztę wrogów. Kilku może jeszcze znajdować się w budynku. Szef podejrzewa, że człowiek odpowiedzialny za to, co się stało, to jego były ochroniarz. Pojedź do jego mieszkania i wbiegnij do środka. Wyskocz za nim i zbiegnij po schodach w dół. Carlo jest łatwy do rozpoznania przez to, że jest tylko w bokserkach i podkoszulku. Gdy go zabijesz pojawi się jeszcze trzech. Nie są oni jednak żadnym wyzwaniem.

MISJA 14
HAPPY BIRTHDAY

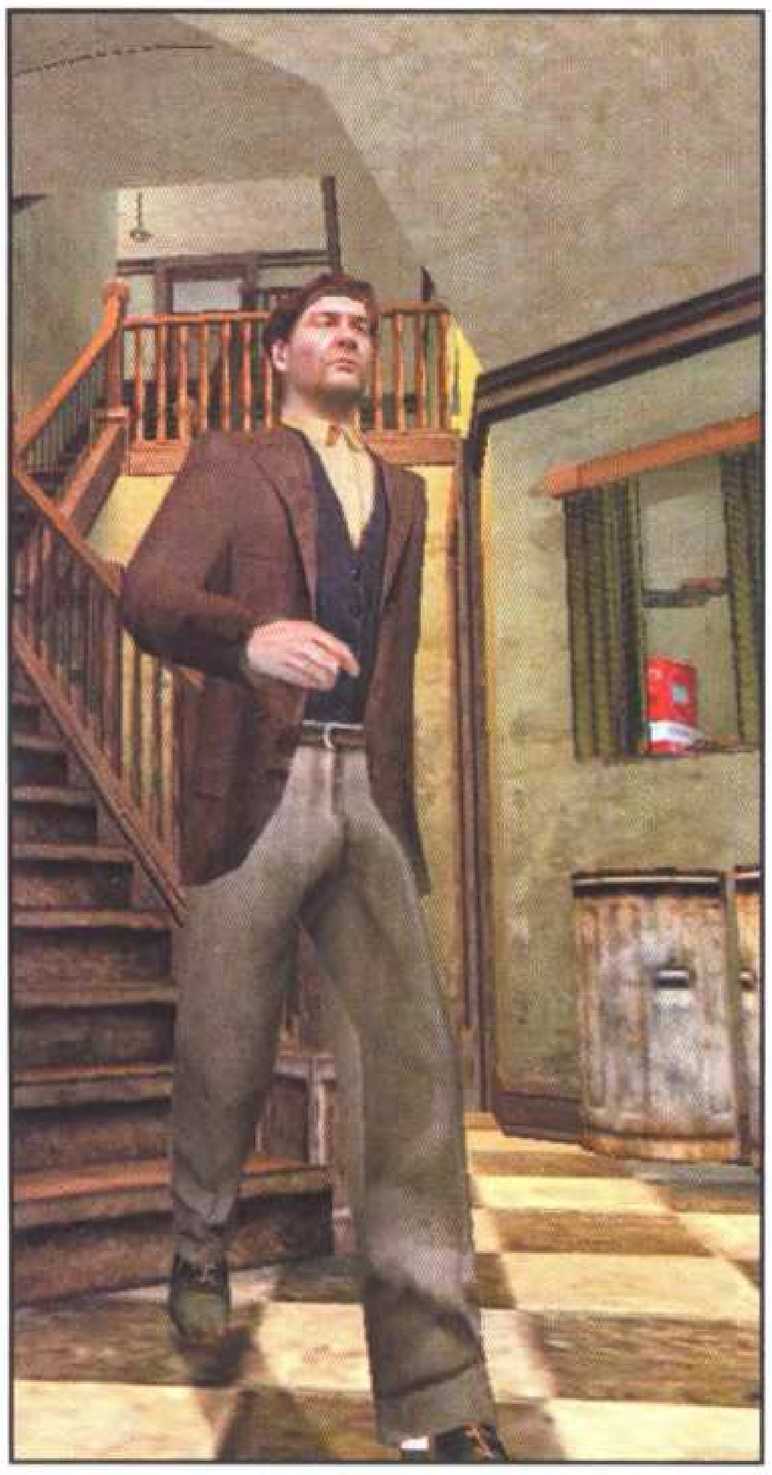
Pojedź na miejsce. Okaże się, że szef pomyślał o wszystkim, oprócz zaproszenia. Wbiegnij w otwarte drzwi naprzeciwko statku, po schodach w dół i na lewo. Przebierz się za marynarza. Zostaniesz wpuszczony na statek. Toaleta, w której jest pistolet, jest na środkowym pokładzie. Jest ona jednak zamknięta, a klucz posiada jeden z marynarzy. Odnajdź go (zwykle kręci się po dolnym pokładzie). Będziesz musiał posprzątać w toalecie. W tym celu zabierz wiadro z toalety na dolnym pokładzie i wejdź do interesującego Cię przybytku. Posprzątaj i zabierz broń. Wyrzuć wiadro i pokręć się trochę po statku. Po pewnym czasie burmistrz rozpocznie przemówienie. Ustaw się w pierwszym rzędzie, uklęknij i wyciągnij broń. Polityk nie będzie uciekał, co okaże się dla niego zgubne. Gdy padnie, bez chwili wahania zbiegnij na dolny pokład i wejdź do łódki, w której czeka Paulie.

MISJA 15
YOU LUCKY BASTARD

Najdłuższa i jedna z trudniejszych misji w grze. Najpierw pojedź pod rzeczoną restaurację. Wysiądź z samochodu i wejdź do budki telefonicznej. Gdy Paulie skończy robotę (nieudaną zresztą), wsiadaj do samochodu i wracaj prosto do baru. Pościg zwykle rozbija się w tunelu. Drugą próbą zabicia brata Morellego jest podłożenie bomby w jego samochodzie. Pojedź we wskazane miejsce, zaczekaj, aż gangster na zewnątrz dopali papierosa i podłóż bombę. Niestety i tym razem nie będziesz miał szczęścia. Kolejna próba morderstwa będzie miała miejsce na parkingu przed jedną z restauracji. Wystarczy, że tam podjedziesz, i zaczekasz, aż Paulie wsiądzie z powrotem do samochodu. Uciekaj, robiąc slalom między latarniami. Szef zdenerwuje się na Ciebie i zleci robotę komuś innemu. Masz się tylko przyglądać. Okaże się, że ci „inni" też nie umieją wykonać roboty poprawnie. Jedź za wozem Morellego – podąża do portu w Works Quarter. Gdy odzyskasz kontrolę nad postacią, uklęknij za samochodem i zaczekaj na kolesia, który pojawi się z Twojej prawej strony. Za wozem czai się człowiek z Thompsonem, za żywopłotem jest gangster z Shotgunem. Po chwili zjawi się też kolejny z Shotgunem. Po ich neutralizacji pobiegnij prosto – z bocznych uliczek wyjadą dwie ciężarówki. Pozbądź się ich załogi i idź dalej. W oknie w budynku po prawej stronie i na dole, są gangsterzy. Między kontenerami znajduje się pracownik portu, który ma na tyle odwagi, by strzelać. Oducz go tego. Przejdź przez korytarz między kontenerami i zlikwiduj pierwszego snajpera (jest na czerwonym dźwigu). Lekko wychyl się zza kontenera i załatw

drugiego na kolejnej wieży. Po chwili z prawej strony otworzy się okno – zabij człowieka, który zacznie przez nie strzelać. Udaj się jeszcze do magazynu naprzeciw wejścia i zabij trzech gangsterów, którzy z niego wyjdą. Wsiądź do jednej z ciężarówek i pojedź wzdłuż muru do momentu, w którym ujrzysz budynek i strażników. Załatw ich z dystansu. Ignorując snajperów skręć w prawo i wejdź do budynku po lewej stronie. Cicho podkradnij się do stojącego tyłem do Ciebie snajpera i zabierz mu strzelbę. Zlikwiduj z dystansu snajpera na dole przy kontenerach i dwóch na wieżach. Zabij jeszcze jednego gangstera między kontenerami. Wróć po ciężarówkę i zaparkuj w pobliżu kontenerów (ale nie na torach!!!). Ustaw zwrotnice tak, aby wagon uderzył w magazyn, koło którego stoi samochód Morellego. Wyjmij klocek spod kół i podziwiaj efekt. Wejdź do budynku – ze wszystkich stron naraz wybiegną gangsterzy. Musisz strzelać szybko i celnie. Po ich wykończeniu idź w głąb magazynu, osłaniając się skrzyniami z prawej strony. Morello jest na samym końcu budynku. Zastrzel go. Apteczka jest w pomieszczeniu na końcu budynku. Wybiegnij z magazynu i wsiądź do ciężarówki. Nie zważając na wrogów jedź do wyjścia i staranuj swój własny samochód. Wyjedź z portu. Jeśli chcesz wykonać misję dla Bertonego, ukradnij najpierw czterodrzwiowy wóz.

Szybko pojedź do Chinatown, najlepiej przez New Ark i długi most. Zatrzymaj się i pogadaj z człowiekiem, który jeszcze trzyma się na nogach. Po chwili ranny wsiądzie. Rusz tą samą drogą, którą przyjechałeś. Uważaj, aby się nie zderzać – wtedy poszkodowany szybciej umrze! Gdy zawieziesz rannego do lekarza w Oakwood, wróć do Bertonego. Jeżeli nie chcesz zabijać strażnika parkingu, na którym stoi samochód, zaczekaj, aż odwróci się tyłem i wtedy włam się do pojazdu. Wróć do baru.



MISJA 16
CREME DE LA CREME

Pojedź do teatru, w którym ma być Morello. Okazuje się, że przedstawienie skończyło się wcześniej i Morello wsiadł już do swego samochodu. Jedź za nim. Ma bardzo szybki wóz, ale kierowca nie umie z tego korzystać. Morello pojedzie za miasto, obok motelu, który zwiedziłeś w czwartej misji i prosto pod górę. Nie przesadzaj z prędkością na ostrych zakrętach – możesz wpaść w groźny poślizg. Gdy dojedziesz do miejsca budowy mostu, włączy się filmik. Po jego końcu odwieź kompanów pod bar, a sam udaj się do Lucasa, aby wykonać misję. Gubienie glin nie ma sensu – gdy pasek „Wanted!" spadnie do zera, za chwile załaduje się na nowo. Najlepiej jest policjantów po prostu zastrzelić. Pojedź w okolice latarni (można się tam dostać zjeżdżając z drogi między Oakwood i Oak Hill) i zaparkuj przy krawędzi urwiska. Wróć na drogę i ukradnij dowolny samochód, którym zepchnij czarny wóz do wody. Samochód – nagroda jest przy restauracji w New Ark. Gdy zaczniesz się do niego dobierać, z budynku wyjdzie właściciel – zabij go. Wróć do baru Salieri.

MISJA 17
ELECTION CAMPAIGN

Pojedź do więzienia i wejdź przez kanalizację, ignorując robotnika. Wejdź do budynku i schodami w górę. Nie da się przejść tej misji po cichu, musisz zatem eliminować wszystkich strażników. Jeśli znajdziesz łom, koniecznie go zabierz – przyda się pod koniec misji. Idź jedyną możliwą drogą, eliminując wszystko, co się rusza. Gdy dojdziesz do schodów, pójdź na samą górę. Otwórz drzwi i wyjdź na zewnątrz. Cel znajduje się w parku na wysepce zaraz na wprost wyjścia. Stoi przy mównicy. Postaraj się wyeliminować go w najwyżej dwóch strzałach. Zbiegnij na sam dół, gdyż nie wrócisz na zewnątrz drogą, którą się do więzienia dostałeś. Gdy wyjdziesz z budynku, szybko zlikwiduj wszystkie psy będące na podwórzu. Podejdź do drzwi i wyważ kłódkę łomem. Na zewnątrz będzie już dwóch agentów, których trzeba zastrzelić, aby nie sprawiali kłopotów jako pościg. Jeżeli chcesz, pojedź do Bertonego. Szybko pojedź do wyznaczonego miejsca w Works Quarter – nie masz wiele czasu. Człowiek, którego masz uratować jest ubrany w czarny garnitur i spodnie. Wysiądź z auta i pogadaj z nim, a wsiądzie do Twojego auta. Odwieź go do Lucasa. Samochód stoi przy jednej z willi w Oak Hill. Nie przejmuj się ludźmi koło niego – nie będą w stanie nic zrobić. Ukradnij samochód i wróć do baru.

MISJA 18
JUST FOR RELAXATION

Pojedź z Pauliem i Samem na miejsce spotkania. Sam tam zostanie, Ty z Pauliem udaj się do portu. Zaczekaj, aż ciężarówka wyjedzie z portu i zablokuj jej drogę w dowolnym miejscu trasy. Wyrzuć z pojazdu kierowcę i zacznij go okładać pięściami, aby dał Ci papiery. Jeśli to nie poskutkuje, zastrzel go. Abyś został wpuszczony do portu, musisz najpierw rozładować ciężarówkę. Skrzynki, które masz ukraść są w magazynie naprzeciwko wejścia (tym samym, z którego swego czasu wybiegło trzech wrogów). Podjedź z prawej strony i zaparkuj ciężarówkę równolegle do platformy (to bardzo ważne!). Okaże się, że skrzynki są strzeżone. Nie zabijaj strażnika, nie masz szans z ochroną obiektu. Wystarczy chwilę pokręcić się w okolicach magazynu, a człowiek pilnujący wejścia rozkaże Ci poprzenosić pewne skrzynie do właściwego magazynu, po czym sobie pójdzie. Korzystając z okazji, załaduj wszystkie skrzynie z interesującym Cię towarem do ciężarówki (musisz to robić sprawnie, strażnik wróci dosyć szybko). Najprawdopodobniej zauważy Cię, więc szybko wsiądź do pojazdu i pojedź w stronę wyjścia z portu. Przy wyjeździe wyjdzie na jaw Twoje oszustwo. Jedź najszybciej jak możesz do miejsca spotkania z Pauliem i Samem. Dopiero tam zatrzymaj się i pomóż kolegom zlikwidować pościg. Następnie pojedź do znajomego magazynu w Hoboken. Tam wyda się oszustwo szefa.

MISJA 19
MOONLIGHTING

Pójdź z Pauliem na stację kolejki. Wysiądź na przystanku Downtown i wejdź do First National Bank, który jest waszym celem. Jest to ten sam bank, z którego odbierałeś kiedyś książeczki oszczędnościowe Franka. Po oględzinach banku pojedź do Yellow Pete'a. W tym celu wsiądź do kolejki, pojedź na stację Central Hoboken, zejdź na dół i pójdź w kierunku, z którego przyjechałeś. Gdy przejdziesz między budynkami, skręć w lewo i idź przed siebie. „Sklep" Yellow Pete'a jest przy starym budynku kina, wejście od strony parkingu. Wyposaż się w Thompsona i ewentualnie Colta. Aby dostać szybki samochód (niezbędny w tej misji), pojedź do Bertonego.

Zawieź przesyłkę do Dicka. Okaże się, że miałeś ogon. Szybko pozbądź się trzech gangsterów. Wróć do Bertonego, a pokaże Ci jak zdobyć nagrodę. Pojedź do Oakwood i zablokuj rzeczonemu wozowi drogę. Wyrzuć zeń właściciela i odjedź.

Pojedź pod dom Pauliego i zatrąb. Po chwili gangster zejdzie na dół. Pojedź z nim do banku. W środku zastrzel strażnika, który wybiegnie z drewnianych drzwi w hallu kasowym, po czym sam w nie wbiegnij. Zabierz zza jednej z kas klucz. Następnie pobiegnij schodami w górę, zastrzel strażnika i wbiegnij do gabinetu dyrektora po lewej stronie. Powie Ci, że klucz od sejfu znajduje się w szafie – weź go. Wychodząc z pokoju zastrzel jeszcze jednego strażnika i zbiegnij na sam dół. Otwórz drzwi naprzeciwko schodów i idź przed siebie. Przy sejfie będzie jeszcze dwóch strażników – pozbądź się ich. Zabierz kasę i wróć do Pauliego. Wsiadaj do samochodu i gaz do dechy! Pojedź do wskazanego magazynu. Samochodem, który posiadasz, łatwo zgubisz policję. Gdy dojedziesz do magazynu, zakończysz misję.

MISJA 20
GRAND FINALE

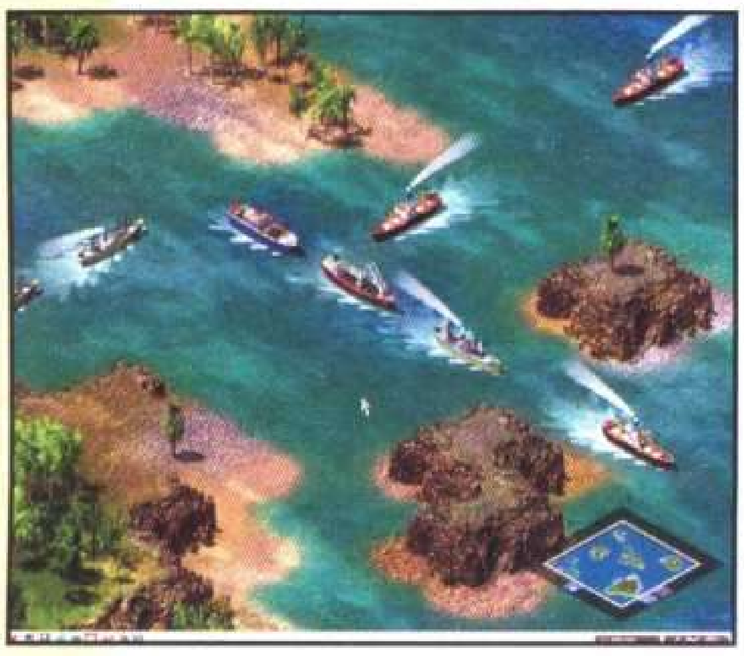
Po makabrycznym odkryciu wybiegnij na zewnątrz ignorując policjantów na schodach. Ukradnij jeden z samochodów przed domem. Bez względu na to, czy chcesz wykonać misję dla Lucasa, czy nie, odwiedź Yellow Pete'a i wyposaż się w Thompsona i Colta.

W misji dla Bertonego masz śledzić kobietę, która wyjdzie z hotelu Corleone (to ten sam, który wysadziłeś w misji „The Whore"). Nie idź za nią, ani nie jedź powolutku autem, gdyż kobieta zauważy, że jest śledzona. Najpierw zaparkuj naprzeciwko hotelu i czekaj, aż kobieta z niego wyjdzie. Zapamiętaj, jak wygląda i wjedź w uliczkę, w którą skręci. Pojedź do końca uliczki i zatrzymaj się na chodniku przy kościele prostopadle do uliczki. Nie ruszając się obserwuj kobietę przechodzącą przez park i tuż przed maską Twojego samochodu! Pojedź prosto i skręć w prawo. Zatrzymaj się na chodniku z lewej strony. Gdy kobieta wejdzie do budynku na rogu, wróć do Bertonego. Samochód – nagroda jest w Chinatown. Gdy dojedziesz na miejsce, przestrzel kłódkę i zabij wszystkie psy. Ukradnij samochód i pojedź do galerii.

Gdy odzyskasz kontrolę nad postacią, zastrzel dwóch wrogów przy drzwiach i schowaj się w pomieszczeniu za Tobą. Kolejnych dwóch zbiegnie ze schodów, a następny jest na schodach po lewej stronie. Wbiegnij tam, gdzie było dwóch gangsterów i skręć w lewo. Zastrzel dwóch wrogów w kolejnym pomieszczeniu. Po drugiej stronie hallu jest człowiek z Thompsonem – poczekaj chwilę, a sam do Ciebie przyjdzie. Wychyl się zza kolumny i zastrzel wszystkich, którzy zbiegną ze schodów. Gdy zbliżysz się do ich trupów, z góry spadną granaty – szybko schowaj się za ścianą! Po wybuchu zastrzel kolejnych wrogów, którzy zbiegną, po czym sam wbiegnij na schody. Po obejrzeniu filmiku szybko zbiegnij na dół. Zastrzel człowieka z Shotgunem na górze i z Thompsonem, który pojawi się po lewej stronie. Wbiegnij na schody i skręć w lewo, chowając się za murem. W odpowiednim momencie wychyl się i zastrzel dwóch gangsterów. Kolejnych czterech jest w okrągłym pomieszczeniu po Twojej prawej stronie. Pobiegnij jeszcze na drugą stronę poziomu. Gdy podejdziesz do schodów, z góry spadną granaty – wycofaj się! Gdy wybuchną wejdź na górę, zastrzel odpowiedzialnego za ich wyrzucenie i zabierz mu kilka sztuk. Jeśli masz mniej niż 50 energii, dobrym pomysłem byłoby użycie apteczki. Wróć do okrągłego pomieszczenia i otwórz jedne z drzwi. Wrzuć do środka granat, po czym wbiegnij do środka i dobij tych, którzy jeszcze utrzymali się przy życiu. Oczyszczaj kolejne pomieszczenia z wrogów, uważaj szczególnie na tych schowanych za tapczanami i tych z Thompsonami. W pewnym momencie pojawi się Sam. Pobiegnij za nim tam, gdzie był gangster z granatami i przez otwarte drzwi. Biegnij przed siebie. Nie masz szans z Samem w walce bezpośredniej – strzela zbyt szybko i celnie. Musisz uciec się do podstępu. Po odzyskaniu kontroli nad Tomem pobiegnij w lewo, w kierunku wyjścia. Przebiegnij obok drzwi i ostrożnie wychyl się zza rogu, a ujrzysz Sama. Ostrzeliwuj go z karabinu – w pewnym momencie ucieknie. Pobiegnij tam, gdzie stał i okrąż pomieszczenie dookoła, ujrzysz ślady krwi. Idź za nimi w kierunku wyjścia. W pewnym momencie zza rogu wyłoni się Sam. Wystarczy kilka nabojów, aby dokończyć dzieła. Gratulacje, właśnie ukończyłeś grę! ❐

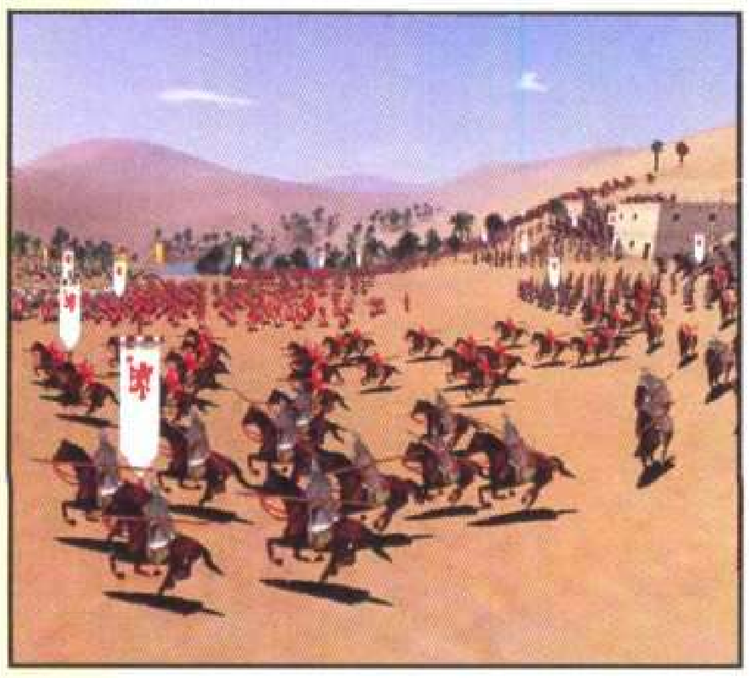
NA SKRÓTY

INDUSTRY GIANT 2



Jeśli chcesz mieć milion dolarów to zmień nazwę stacji kolejowej na „Donald", a otrzymasz extra jeden milion dolarów gotówką.

MEDIEVAL: TOTAL WAR



Jeśli uruchomisz grę z poniższym parametrem: **„....medieval_tw.exe" -ian** możesz używać następujących skrótów klawiszowych:
A – sterowanie grą przez komputer
G – nieśmiertelność, widzenie wszystkich jednostek
I – sztuczna inteligencja
H – sztuczna inteligencja
S – „Tour mode"
F5 – „Tour mode"
CONTROL + I – pokazuje panel

NBA LIVE 2003

Łatwe faule
Kiedy Twój oponent przewróci Cię na ziemię wciśnij **[Taking Charge]**, aby CPU przyznał Ci faul.

Gra jako B-Rich
Otwórz ekran kreacji zawodnika i jako imię wpisz **„DOLLABILLS"**. Jeżeli prawidłowo wpiszesz kod, powinna się pojawić wiadomość potwierdzająca. B-Rich pojawi się w puli zawodników nie posiadających agenta. Wybierz opcję „Sign/Release Player" i weź zawodnika do drużyny. Pozostałych zawodników dodaje się w taki sam sposób.

Graj jako Busta Rhymes
Otwórz ekran kreacji zawodnika i jako imię wpisz **„FLIPMODE"**.

Graj jako DJ Clue
Otwórz ekran kreacji zawodnika i jako imię wpisz **„MIXTAPES"**.

Graj jako Ghetto Fabulous
Otwórz ekran kreacji zawodnika i jako imię wpisz **„GHETTOFAB"**.

Graj jako Hot Karl
Otwórz ekran kreacji zawodnika i jako imię wpisz **„CALIFORNIA"**.

Graj jako Just Blaze
Otwórz ekran kreacji zawodnika i jako imię wpisz **„GOODBEATS"**.

TR ATROX

Wpisz podczas gry:
distroy my town – zniszcz budynki
slaughter jack – zniszcz jednostki
destroy the enemy – zniszcz budynki wroga
curse the enemy – zniszcz jednostki wroga
whats the hurry up – szybsze budowanie
capture a hill – wygrywasz misję
cool atrox – niewidoczne jednostki
the rich man feed – nieskończona energia
something special for you – modernizacja budynków
show fps – wyświetl ilość klatek na sekundę

ZOO TYCOON: MARINE MANIA

Podczas gry wciśnij CONTROL + ALT + C i wpisz poniższe kody:
Dealian Treasury – dostajesz 5000 gotówki
Gimme Goods – dostajesz dodatkowe surowce
I win again – wygrywasz misję pod koniec miesiąca
Glub Glub – dodatkowa ilość żywności
Great Heat – wywołuje suszę
Shake Shake – wywołuje trzęsienie ziemi
Black Death – unicestwia wszystkie jednostki militarne
Kill Enemy Units – zabija wszystkie wrogie jednostki militarne
Kill Loan Units – zabija wszystkie pożyczone jednostki wojskowe
CeramicsForElite – każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek ceramiki
HempForElite – każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek konopi
SilkForElite – każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek jedwabiu
TeaForElite – każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek herbaty
WaresForElite – każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek towarów
Chinese Flu – jeden budynek zostaje zainfekowany przez chorobę

PANZER GENERAL 2

Bojowy duch ze szczękiem gąsienic przetoczył się przez łamy Świata Gier Komputerowych. Na cedek trafił *Panzer General 2*, program zasłużony w fałdowaniu mózgowia przynajmniej dwóch pokoleń graczy.

Bojowego ducha nie brakuje większości gierek, bojowego konceptu – wręcz przeciwnie, zwykle wystarczyłoby na zajęcie jednej kamienicy na przedmieściach jakiegoś Stalingradu.

Tym więc, którzy chcą jeszcze podrasować sobie szare komórki i właśnie siedzą nad *Panzerem*, jako stary weteran Sedanów i Tobruków, winienem chyba jakiś przekręt. Voila!

Podstawową radością, jaka odróżnia *Panzer 1* od *Panzer 2*, jest przydzielanie jednostkom losowo pojawiających się dowódców. Dobry obersturmbahnfuehrer albo kamandir, dzięki swoim cechom, potrafi w oka mgnieniu z rekruta zrobić ramboidalnego wygę.

Fajnie jest. Można sobie czekać aż się zlituje przysłowiowy random. Pic polega na tym, że w komputerach przypadkowość z przypadkowością ma tyle wspólnego, co cukier z cukinią. Jeżeli chcesz mieć, a trudno nie chcieć, rasowego dowódcę – zrób tak: dokładnie kontroluj, ile Twoja jednostka posiada punktów doświadczenia. Kiedy te zbliżą się do kolejnej setki – zrób save. Następnie wykonaj jednostką jakiś brawurowy atak. Punkty doświadczenia przeskakują stówę. Oddział dostaje Krzyż Żelazny albo Gwiazdę. Narodził się bohater? Nie?! No to load i jeszcze raz do szturmu. Z mojej praktyki wynika, że jest szansa jak 1:10. Może marna, ale gwarantowana.

Dobry hardcorowiec może dobrać sobie dowódcę, jakiego chce, a nie byle łajzę, jaką mu litościwie podsuwa prymitywne Pentium traktowane batem 3,2 GHz.

IKI

AGE OF MYTHOLOGY

Podczas gry naciśnij ENTER, wpisz dany kod i ponownie zatwierdź klawiszem ENTER:

ATM OF EREBUS – 1000 złota
CHANNEL SURFING – następny poziom w kompanii
JUNK FOOD NIGHT – 1000 jedzenia
L33T SUPA H4XOR – szybkie budowanie
LAY OF THE LAND – pokazuje mapę
SET ASCENDANT – pokazuje zwierzęta na mapie
THRILL OF VICTORY – wygrywasz grę
TROJAN HORSE FOR SALE – 1000 drewna
UNCERTAINTY AND DOUBT – ukrywa mapę

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT – SPEARHEAD

Uruchom grę z dodatkowymi parametrami **„+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1"**

przykładowo:

„c:\gry\medal\mohaa.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Następnie w trakcie gry „single player" naciśnij tyldę [~], by przywołać konsolę i w niej wpisz:

dog – nieśmiertelność
fullheal – uzdrowienie
wuss – broń i amunicja
noclip – przechodzenie przez ściany
notarget – brak celu
listinventory – lista wyposażenia
tele [x y z] – teleport do podanych współrzędnych
coord – podaje bieżące współrzędne
health [#] – ustawia zdrowie, gdzie # to jego liczba
kill – popełniasz samobójstwo
giveweapon weapons/"[nazwa]".tik – dodaje broń z poniższej listy

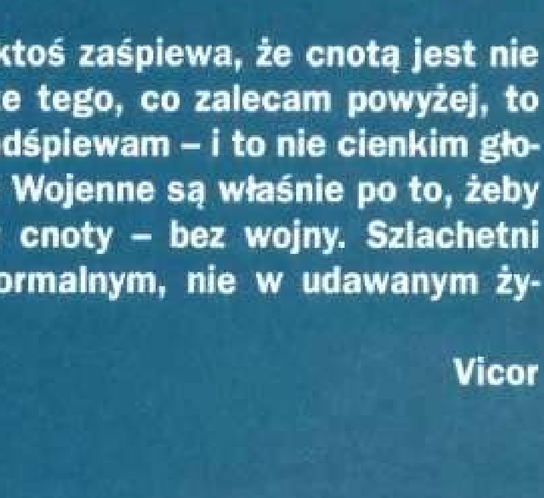
Lista dostępnych broni:
colt45
m2frag_grenade
p38
steilhandgranate
m1_garand
kar98
shotgun
bazooka
panzerschreck
bar
mp44
thompsonsmg
mp40
springfield
kar98sniper

GORE: ULTIMATE SOLDIER

Podczas gry przywołaj konsolę klawiszem tylda [~] i wpisz **„remoteadmin 1"** aby włączyć zdalny dostęp. Następnie wpisz **„LOGIN developer"** aby uaktywnić kody. Wówczas możesz wpisać dowolny z poniższych kodów:

god [0 lub 1] – włączenie/wyłączenie nieśmiertelności
noclip [0 lub 1] – włączenie/wyłączenie przechodzenia przez ściany
fly [0 lub 1] – włączenie/wyłączenie latania
uammo [0 lub 1] – włączenie/wyłączenie nieograniczonej amunicji
give_all – wszystkie bronie i amunicja
enable counter – wyświetla liczbę klatek na sekundę
enable crosshair – wyświetla celownik
rotate crosshair – wybór celownika
loadscenario(„umc_spscenario1", „[nazwa mapy]") – wybór mapy z listy poniżej

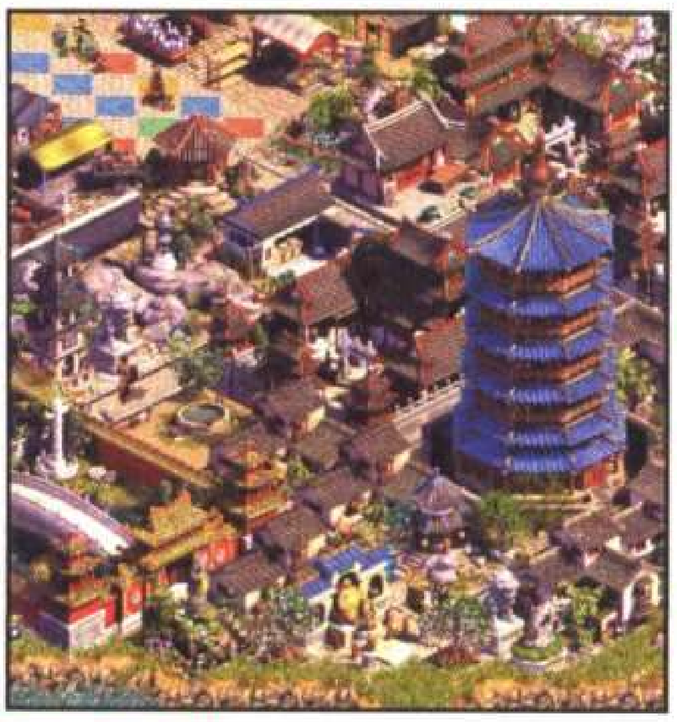
Nazwy map:
bootcamp
cube
vertigo
brooklynsp
illegal
station
warehousesp
tucson
border
mansion
house
haunted
temple
gothic
space
plant
deadend



CESARZ: NARODZINY PAŃSTWA ŚRODKA

Podczas gry wciśnij CONTROL + [alt] + [C] i wpisz poniższe kody:

Dealian Treasury – dostajesz 5000 gotówki
Gimme Goods – dostajesz dodatkowe surowce
I win again – wygrywasz misję pod koniec miesiąca
Glub Glub – dodatkowa ilość żywności
Great Heat – wywołuje suszę
Shake Shake – wywołuje trzęsienie ziemi
Black Death – unicestwia wszystkie jednostki militarne
Kill Enemy Units – zabija wszystkie wrogie jednostki militarne



Kill Loan Units – zabija wszystkie pożyczone jednostki wojskowe
CeramicsForElite – każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek ceramiki
HempForElite – każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek konopi
SilkForElite – każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek jedwabiu
TeaForElite – każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek herbaty
WaresForElite – każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek towarów
Chinese Flu – jeden budynek zostaje zainfekowany przez chorobę

Nie będę psuł zabawy zbyt intymnymi podpowiedziami, ale tym wszystkim, którzy spróbują tym sposobem uczłowieczyć jakieś Tygrysy, Pantery lub Foczewilki, ja osobiście polecam popracować ciężko nad wykształceniem artylerzysty. Z natury jest to Marksman, więc artyleria wali jedno pole dalej, a jeżeli będzie to jeszcze Devastating Fire, to w każdej turze oddaje dwie salwy, a z jednej może nawet zrezygnować na rzecz podładowania amunicji. Co to oznacza na polu bitwy – będzie wiedział każdy stary wyjadacz, a dziewica – jak to dziewica, niech się przekona.

Na marginesie – możesz mieć tylko piętnastu dowódców, więc segregacja rasowa zalecana.

O czym jeszcze warto pamiętać? Jeżeli jesteś ambitny, a tylko tacy przecież zostają Generalissimusami gier strategicznych, starasz się zwykle odnieść Brilliant Victory, czyli dokonać największego wyczynu w każdej kampanii. Takie zwycięstwo rodzi zwykle dwie okoliczności. Po pierwsze; po każdym Brilliant Victory powinieneś dostać nagrodę w postaci prototypu jakiejś nowej jednostki bojowej. Jeżeli komputer bawi się w sknerstwo i nie daje, trzeba tuż przed finałowym strzałem zrobić ukochane save i do następnego etapu kampanii przechodzić dopiero w pełnej satysfakcji.

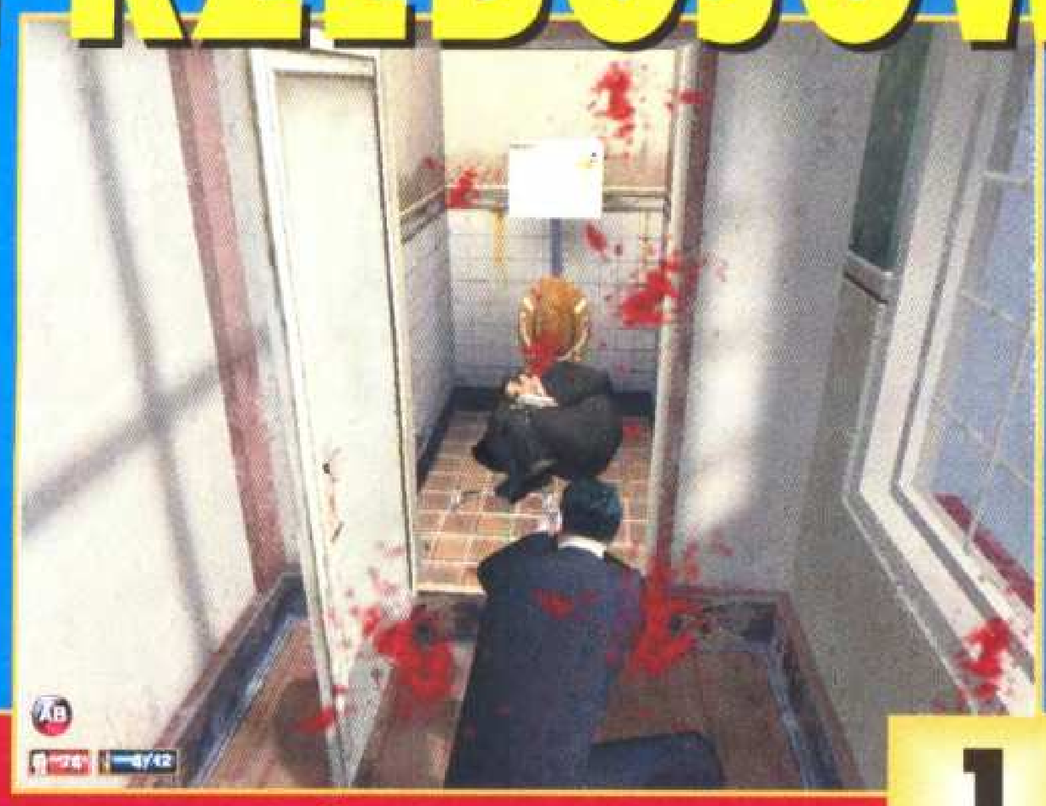
Po drugie i ostatnie – nie ma się do czego spieszyć, jeżeli do Brilliant Victory zostaje jakiś limit czasu. I tak nie przybędzie punktów prestiżu, wręcz przeciwnie – możesz dostać mniej. Każdy etap kampanii należy przeciągać do ostatniego gwizdka, ewentualny luz poświęcając na piekielnie ważne szkolenie mniej doświadczonych jednostek, na przykład dobijając myśliwcami resztki wrażej piechoty – dla naszego Foczewilka pożytek z tego większy, niż z zestrzelenia całej eskadry Spitfire'ów.

Jeśli mi ktoś zaśpiewa, że cnotą jest nie czynić w Grze tego, co zalecam powyżej, to mu chętnie odśpiewam – i to nie cienkim głosem – że Gry Wojenne są właśnie po to, żeby cnoty traciły cnoty – bez wojny. Szlachetni bądźmy w normalnym, nie w udawanym życiu.

Vicor

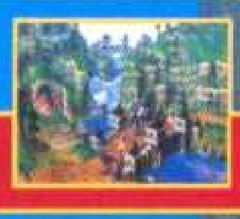
HITOTEKA

NASZA LISTA PRZEBOJÓW



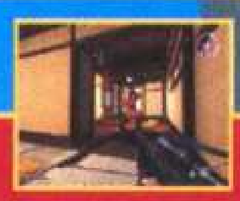
1 Mafia PL

2 Icewind Dale 2 PL



3 Warcraft 3 PL

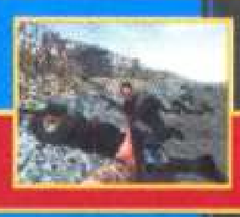
4 Tribes 2



5 No One Lives Forever 2

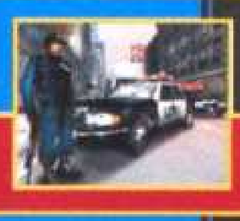
6 Neverwinter Nights PL

7 Age of Wonders 2 PL



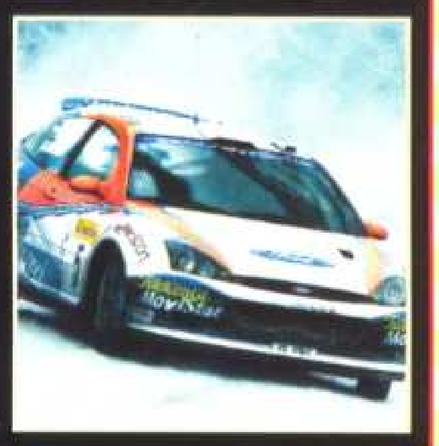
8 Medal of Honor: Allied Assault

9 Aliens vs Predator 2



10 Grand Theft Auto 3 PL

NA CO CZEKAMY W 2003 ROKU



Colin McRae Rally 3	14.19%
Doom 3	13.44%
Commandos 3	9.34%
World of Warcraft	7.53%
Duke Nukem Forever	6.06%
Unreal 2	5.69%
Sim City 4	5.60%
Command & Conquer: Generals	5.03%
Enter The Matrix	4.22%
Gothic 2	4.19%
Deus Ex 2	4.02%
Tomb Raider: Angel of Darkness	3.16%
Star Wars: Knights of the old Republic	3.05%
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2.30%
TOCA Race Driver	1.92%
Homeworld 2	1.52%
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	1.49%
Halo	1.38%
Breed	1.29%
Hidden & Dangerous 2	1.29%
Praetorians	0.95%
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	0.86%
Freelancer	0.57%
Republic: The Revolution	0.52%
Imperium Galactica 3	0.37%

Na stronie www.gry.wp.pl ogłosiliśmy ankietę, w której spośród 25 gier, jakie mają ukazać się w 2003 roku, należało wskazać tę, której premiera jest najbardziej oczekiwana. Oddano w niej prawie 3500 głosów, a jej wyniki wszystkich zaskoczyły. Wygrał „Colin McRae Rally 3" pokonując nawet „Dooma 3"! Dziwi także dość odległe miejsce – w trzeciej dziesiątce – takich tytułów, jak „Freelancer" i „Indiana Jones". Czyżby nikogo już nie fascynowały przygody słynnego poszukiwacza skarbów, zaś gry rozgrywające się w kosmosie rzeczywiście nie miały przyszłości (piszemy o tym w tym numerze w Raporcie specjalnym na stronie 32).

Najlepiej sprzedające się tytuły (listopad)

EMPIK
www.empik.pl

1. Neverwinter Nights PL
2. Harry Potter i Komnata Tajemnic PL
3. The Sims: Zwierzaki PL
4. Mafia PL
5. FIFA 2003
6. Syberia PL
7. Half-Life: CounterStrike
8. Modi i Nana PL
9. The Sims: De Luxe PL
10. Age of Mythology

TimSoft
www.timsoft.pl

1. Neverwinter Nights PL
2. FIFA 2003
3. Need for Speed: Hot Pursuit 2
4. Airline Tycoon Evolution PL
5. The Sims: Zwierzaki PL
6. Mafia PL
7. Harry Potter i Komnata Tajemnic PL
8. Half-Life: CounterStrike
9. Syberia PL
10. Starcraft + BroodWar

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki

kody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

TANIEJ!!

partner internetowy
GRY OnLine™
www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE®

(0-94) 346-11-57
mail: sklep@timsoft.pl

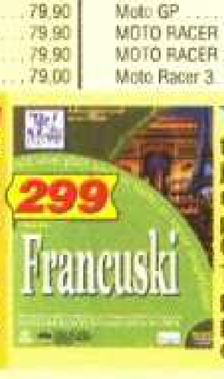
Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 27 grudnia 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Przy zamówieniach na kwotę poniżej 39 zł doliczamy dodatkowo koszty manipulacyjne w wysokości 5,95 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14.
Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl** Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **S-01** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

4 x 4 Evolution + Motocross Mania	49,00
Ace Ventura: Psi Detektyw PL	49,90
African Safari DeLuxe PL	19,90
Age of Wonders 2 PL	69,00
Age of Wonders PL + Clash PL gratis	34,00
Age of Empire 2 Coll.Edition	179,00
Age of Mythology	179,00
Airfix Dogfighter	29,90
Airline Tycoon Evolution PL	79,90
Airport Inc.	34,00
Alice American Mc Gee	44,90
Alicja w Krainie Czarów PL	69,00
Alien vs Predator 2: Primal Hunt	49,00
Alien vs Predator 2 + Pyl gratis	99,00
Alien vs Predator-Gold Edit	49,00
Arcanum PL	99,00
Armored Fist 3	39,90
Asy Przestworzy PL	19,90
Atlantis PL	29,90
Atlantis 2 PL	26,90
Atlantis 3 PL	79,99
Babyz	69,00
Baldurs Gate 2 PL + Tron Bhaala PL	59,90
Baldurs Gate PL	29,90
Baldurs Gate: Saga (BG I + BG II + dodatki) 12xCD PL	99,99
Battlefield 1942	129,90
Beach Live PL	129,00
Black & White PL	79,90
Black & White: Creature Isles (dod.) PL	79,00
BLADE RUNNER	45,00
Blair Witch Cz.2 Legenda Coffin Rock PL	34,99
Blair Witch: Historia Elly Kedwards	34,99
Blood Omen 2	139,90
BROKEN SWORD II PL	45,00
Bryd2 3000 PL	79,00
C&C RED ALERT	45,00
C&C Red Alert 2	79,00
C&C Red Alert 2 Yuri's Revenge (dod.)	79,90
C&C Tiberian Sun+ Firestorm (pakiet)	79,00
Caesar 3 PL	49,90
Capitalism 2 (Kapitalizm 2) PL	49,99
Car Tycoon PL	29,90
Cartoon Maker PL	49,90
Celtic Kings PL	99,00
Cesarz: Narodziny Państwa Środka PL	129,99
Championship Manager 4 PL	139,00
Championship Manager 3 + liga PL	39,90
Chessmaster 8000	69,00
Cywilizacja 2: Próba Czasu PL	49,90
Clive Barkers Undying	44,99
Close Combat 5: Invasion Normandy	69,00
Codename: Outbreak PL	49,90
COLIN McRAE RALLY	19,99
Colin McRae Rally 2 PL	49,99
Colobot PL	29,90
COMANCHE 3	39,90
Comanche 4	99,00
Combat Mission Gold PL	79,90
Command & Conquer: Renegade	129,00
Commandos 2- Men of Courage	79,90
Commandos: Behind Enemy Lines	39,90
Conquest: Frontier Wars PL	34,00
Cool Pool	49,99
Corsairs PL	19,99
Cossacks: European Wars PL (Kozacy)	99,99
Z Counterstrike: Condition Zero	129,99
Crazy Taxi	99,00
Cultures 2 Bramy Asgardu PL	29,99
Cutthroats	34,90
Cywilizacja 3 (Civilisation 3) PL	99,99
Czarownica Agata Mała Kota Gagata PL	21,00
Człowiek Gór PL	19,90
Defender of the Crown (Obrońca Korony) PL	19,90
Delta Force	39,90
Delta Force 2	39,90
Delta Force- Land Warrior	79,00
Delta Force Task Force Dagger	79,90
Z Demonic Speedway	59,99
H Destroyer Command PL	99,90
Deus Ex	79,99
Devil Inside PL	19,95
Diablo	49,90
Diablo 2 PL + Diablo 2 PL Pan Zniszczenia	99,00
Diablo Hellfire	19,90
Disciples II: Mroczne Proroctwo PL	99,90
Z Divine Divinity	99,90
Dogz 4	69,00
Droga do Eldorado PL	29,90
Z DUKE NUKEM FOREVER PL	129,99
Duke Nukem Manhattan Project PL	79,00
DUNE 2000	45,00
Dungeon Siege	169,00
Earth 2150- Lost Souls PL	39,90
Earth 2140 + Misje PL	19,99
Earth 2150 PL	24,90
Earthworm Jim 3D PL	49,90
Echelon PL	59,00
Z Echelon -Wind Warriors	49,90
Egipt - przepowiednia Heliopolis PL	19,90
Z Elder Scroll III: Morrowind PL	99,90
Emergency PL	19,99
Emperor: Battle for Dune	79,90
H Empire Earth PL	99,99
Z Empire Earth: Sztuka Podboju PL	69,99
Europa Universalis 2 PL	59,90
F1 2002	129,90
F-16 Aggressor	45,00
F-22 Lighting 3	44,90
Face Factory: the Sims Edition	29,90
FALLOUT 2 PL	19,99
Fallout PL	19,90
Fallout Tactics Platynowa Kolekcja PL	59,90
Faraon + Kleopatra PL	99,00
Faraon Bestseller PL	49,99
Faust PL	29,90
FIFA 2002	99,00
N FIFA 2003	139,90
FIFA 2000	45,00
FIFA 2001	59,00
Flanker 2,5	34,00
Flight Simulator 2002 Professional	199,00
FreeSpace : Wielka wojna PL	19,90
Freespace 2 PL	29,90
Frontline Attack War Over Europe PL	79,90
Gabriel Knight 3: Blood of Sacred PL	49,00
Ghost Recon (Tom Clancy's) PL	99,00
Ghost Recon: Desert Siege PL	49,90
Z Ghost Recon: Island Thunder PL	49,99
Gorky 17 PL	19,99
Gothic PL	59,90
H Grand Theft Auto 3 (GTA 3) + koszulka	99,00
Great Battles of Caesar, Aleksander & Hannibal	49,00
H Half- Life:Generacja	99,00
H Half-Life + Counterstrike, Bestseller	49,00
Z Harpoon 4	99,00
Harry Potter i Kamień Filozoficzny PL	99,00
N Harry Potter i Komnata Tajemnic PL	139,90
Z Hegemonia - Żelazne Legiony PL	69,90
Heroes M&M 4 PL	99,99
H Heroes 3 + Armageddon' Blade + Shadow of Death	39,90
Heroes Chronicles Compl.Saga Pl	39,90
Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	29,90
Heroes M&M 3: Shadow of Death PL	29,90
Heroes Of Might & Magic 3 PL	29,90
Z Heroes of Might & Magic 4 Gathering Storm PL	59,90
Z Hidden & Dangerous 2 PL	129,99
Hidden&Dangerous - Złota Edycja	69,00
Hitchcock: Ostatnie Cięcie PL	39,90
Hitman - Codename 47	79,00
Hitman 2	139,90
Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00
Homeworld Cataclysm	99,00
H Homeworld PL	49,90
Hooligans PL	9,99
Hopkins FBI PL	19,90
Z Hotel Giant PL	29,99
Hugo - Magiczna Podróż PL	79,90
Hugo - Tropikalna Wyspa 2 PL	79,90
Hugo - Zaklęta Kolejka PL	79,90
Hugo- Bohaterowie Sawanny PL	79,00
Z Hugo- Czarodziejskie Zwierciadło PL	79,90
Hugo- Gwiazdkowa Przygoda PL	59,00
Hugo- Magiczny Napój PL	79,00
Hugo- Tajemnice Oceanu PL	79,90
H Hugo -Tropikalna Wyspa PL	59,00
Z Hugo w Kosmosie PL	79,90
Hugo- Zaczarowany Dąb PL	59,00
Hugo-Gorączka Czarnych Diamentów PL	79,90
Hype The Time Quest PL	29,90
N Icewind Dale 2 PL	99,90
IceWind Dale Platynowa Kolekcja PL	59,90
Z Indiana Jones and the Emperor's Tomb	169,00
Industry Giant 2 PL	99,90
Insane PL	19,90
Jack Orlando PL	19,99
Jack Orlando: Director's Cut PL	29,90
Jagged Alliance 2 5:Unfin Business PL	19,90
Z James Bond 007 Nightfire	139,99
Jazz i Faust PL	49,90
Jazz Jackrabbit 1 PL	44,95
Kao Kangurek PL	29,90
Kapitan Pazur PL	59,00
Kleopatra PL	49,90
Knights & Merchants 2: Peasants Rebellion PL	59,00
Knights & Merchants PL	19,99
Z Kozacy: Sztuka Wojny (Cossacks The Art of War)	79,00
KSIĄŻĘ I TCHÓRZ PL	19,90
Kurka Wodna PL	19,90
Larry Collection (części 1,2,3,5,6) PL	49,00
Larry 7 PL	26,90
N Legion PL	49,90
Lemingi Rewolucja PL	49,99
Loco Commotion (Toy Trains) PL	69,00
Lomax PL	49,00
Longest Journey PL	49,90
Z Lord of the Realm III (3) PL	129,99
N Mafia PL	99,99
Z Master of Onion 3	99,90
Max Payne PL	69,00
MDK 2 PL + gratis MDK PL	49,90
MDK PL	19,90
H Medal of Honor	129,00
Z Medal of Honor Allied Assa Spearhead	79,90
Medieval: Total War	169,00
N Micro Commandos	79,99
Might & Magic IX PL	99,90
Might & Magic VII PL	19,90
Might & Magic VIII PL	19,90
MORTAL KOMBAT 4	39,90
Martyr PL	19,90
Moto GP	99,00
MOTO RACER	29,90
MOTO RACER 2	45,00
Moto Racer 3	129,00
Myst 3: Exile Pl	69,00
Na Kłopoty Pantera PL	79,99
NBA 2001	59,00
Z NBA Live 2003	139,90
Need For Speed 3 Hot Pursuit	45,00
Need For Speed 4	45,00
N Need For Speed: Hot Pursuit 2	139,90
N Neverwinter Nights PL	129,90
NHL 2001	59,00
N NHL 2003	129,90
No One Lives Forever	49,90
Z No One Lives Forever 2	129,99
Nocturne	49,00
Nox	45,00
Off Road	29,90
Oni + Spec Ops II gratis	49,00
Operation Flashpoint Gold PL	79,90
H Operation Flashpoint PL	59,90
H Operation Flashpoint Resistance PL	59,90
Outlive + Dogs of War gratis	49,00
Panzer Elite Specjalna Edycja PL	29,90
Panzer General 3D: Scorched Earth	34,00
Z Paradise Cracked PL	99,90
Partners PL	99,90
Pearl Harbor PL	19,90
Pet Soccer PL	49,90
Pizza Connection 2 PL	49,90
Pizza Syndicate PL	19,99
Planescape Torment: Plat. Kolekcja PL	59,90
Pool of Radiance 2 PL	99,00
Populous 3:The Beginning PL	29,99
Posejdon (dod.do Zeusa) PL	69,00
Z Prisoner of War	99,90
Pro Rally 2001 PL	29,90
Project IGI	79,00
Z Project IGI 2: Covert Strike PL	99,90
Z Project Nomads	99,90
Quake 3: Gold	119,99
QUAKE II	39,00
Railroad Tycoon 2 Gra bez Pudła PL	34,90
Rainbow 6 Rogue Spear. Black Thorn PL	49,00
Rainbow 6(SIX): Ed. Kolekcjonerska	129,00
Rajska Wyspa (dodatek do Tropico) PL	49,00
Rally Championship '99 PL	29,90
Rally Championship Extreme PL	29,90
Rally Trophy PL	49,99
Randka (Randez Vous) z Niezłą (od 18 lat) PL	29,90
Rayman 2 PL	39,90
Rayman M PL	69,00
Real War PL	29,90
Red Faction	29,99
Return to Castle Wolfenstein Spec. Ed.	119,99
Revenant	39,90
Robbo Millennium PL	49,90
Rune	34,00
Sacrifice PL	49,90
Saga Rage of Vikings PL	19,90
Sea Dogs: Piraci PL	49,00
Search and Rescue 3	19,90
Serious Sam PL	34,00
Serious Sam: Drugie Starcie PL	69,00
Settlers 4 GOLD	99,00
Settlers 4: Nowe misje PL	49,90
Settlers I PL	19,90
Settlers II Gold PL	19,90
Settlers 3: Platynowa Kolekcja PL	59,90
Settlers 4 Dod. Trojanie i Eliksir Mocy PL	49,90
Shogun- the Mongol Invasion PL	79,00
Shogun Total War Warlord Edition PL	129,00
Silent Hunter Commander Edit	34,00
H Silent Hunter II PL	99,00
H SIM CITY 3000 PL	45,00
Sim City 4	139,00
H Sims Zwierzaki PL	79,90
Sims Balanga (nowy dodatek) PL	79,00
H Sims PL + Światowe Życie	129,90
Sims Randka (nowy dod.)PL	79,00
Sims Światowe Życie-dod. do Sims.PL	79,00
Sims Wakacje PL	79,00
Z Snajper PL	59,99
N Software Tycoon PL	49,90
Soldier of Fortune 2	169,00
Soul Reaver (Legacy of Kain)	39,90
Soul Reaver 2	129,00
Speedway Championship	49,95
Z Speedway Grand Prix	79,00
Spiderman the Movie	169,00
Star Trek: Deep Space Nine: Dominion Wars PL	59,90
Star Wars: Epis.1: Phantom Menace	79,90
Star Wars: Epis.1: Racer -nowa cena	79,90
Star Wars: Force Commander.CD	79,90
Star Wars: Jedi Knight - Mysteries of Sith	79,00
Star Wars: Jedi Outcast:Jedi Knight II	169,90
Star Wars: X-Wing Aliance	99,00
H Starcraft + Brood War	49,90
Starmageddon PL	49,99
Stunt GP PL	29,90
Stupid Invaders PL (Głupki z kosmosu)	29,99
Sub Command	129,00
Submarine Titans PL	19,90
Z Sudden Strike- Forever PL	79,99
Sudden Strike PL	79,99
Z Sudden Strike- Total War 2 PL	59,90
Summoner	49,90
Super Taxi Driver	29,00
SWAT 3 PL	49,90
N Syberia PL	79,90
Szachy 1998 PL	19,90
Szachy 2001 PL	69,00
Tachyon: The Fringe	34,90
TAXI Chalange PL	29,90
Tennis Masters Series PL	49,00
Test Drive 6 PL	19,90
The Ward PL	19,90
THEME PARK	45,00
Theme Park World PL	45,00
Theocracy PL	49,00
Thief II-the Metal Age	39,90
Toca	19,90
Z Toca Rave Driver PL	99,90
Tomb Raider 1 Unfinished Business	39,00
Tomb Raider 2	39,00
Tomb Raider 3	39,90
Tomb Raider 4: Last Revelation	59,00
Tomb Raider 5-Chronicles	99,00
Tomb Raider Kolekcja(1,2,3,4)	139,90
Z Tomb Raider: the Angel of Darkness	139,90
Tony Hawk's Pro Skater 3	169,00
Toon Car PL	19,90
N Total Club Manager 2003	139,00
Z Total Immersion Racing	99,90
Trade Empires PL	69,00
Traffic Giant Gold PL	19,90
Train Simulator	169,00
Z Trainz PL	49,90
Tribes 2	49,00
Troma Project PL	29,90
Z Tropico 2: Zatoka Piratów PL	129,99
Tropico PL	99,00
H Twierdza PL (Stronghold)	99,00
Z Twierdza: Krucjata PL	129,99
Tzar- Cięzar Korony, PL	19,90
Urban Chaos	39,90
Vampire the Masquerade: Redemption	49,90
Virtua Tennis	99,00
Z WarCommander PL	99,90
Warcraft II Deluxe - Battlenet Edition	49,90
Warcraft 3: Reign Of Chaos PL	99,99
Warhammer 40000: Rites of War	69,00
Warlords Battlecry 2 PL	69,90
Warrior Kings PL	49,99
Wiggles PL	49,90
Wirtualne Studio Wizażu PL	39,95
Wizardry 8 + Wizardry 7 Gold PL	49,99
Władca Bulionu (kurka) PL	19,90
Z Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia PL	129,99
Woody Woodpecker PL	39,90
World Cup 2002 (FIFA)	139,90
World War III PL	79,00
Worms Armageddon: Plat. Edycja PL	59,90
Wyspa 7 Skarbów PL	19,99
Zeus: Pan Olimpu + Posejdon PL	129,00
200 Tycoon	119,00

Tell Me More ANGIELSKI
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

Tell Me More NIEMIECKI
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.



Tell Me More FRANCUSKI
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM
Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: **ZADANIA** - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami. **TESTY** - setki pytań testowych, składających się na *TESTY KOMPETENCJI* z możliwością symulacji *TESTU KOMPETENCJI*.

HISTORIA+ GIMNAZJUM
Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA!**

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też napisać maila (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde park".

Wspaniałe nowości?

W pełni się zgadzam z wypowiedziami Spooky'ego i Guntera z „Hyde Parku" w ŚGK 12/02, a nawet posuwam się dalej i twierdzę, że takie cechy gry, jak grafika czy muzyka stanowią jedynie dodatek uatrakcyjniający rozgrywkę. Nie można logicznie obronić twierdzenia, że grafika jest najważniejsza, bo to tak, jakby stwierdzić, że u dziewczyny najważniejsza jest atrakcyjność fizyczna. Być może na krótko, ale co później? Zamienić na lepszy, ładniejszy, nowszy model? Trwały związek nie może się opierać tylko na wyglądzie... Ale dość tych metafor.

Sednem gry jest klimat, jaki ona tworzy – to coś, co często z braku lepszego określenia bywa nazywane grywalnością. Na grywalność mają wpływ głównie zasady gry (ponieważ jak coś komuś nie pasuje w zasadach, to psuje mu to całą zabawę, a o zabawę przecież w grach chodzi!), nie zaś grafika czy muzyka. Jeśli zasady gry są dobre, to nie zwraca się uwagi na niedostatki interfejsu użytkownika, czy na grafikę (ci, którzy kiedykolwiek grali w „Kolony" na Atari i którym się to podobało, wiedzą, co mam na myśli). Dlatego właśnie ciągle powracam do „Wolfenstein 3D" (wspaniały klimat – nie czułem tego już w „Doomie", „Hereticu" czy też współczesnych FPP), „Civilization 2", „UFO: Enemy Unknown" (ten wspaniały klimat wojny z silniejszym przeciwnikiem dokonującym inwazji na Ziemię), „Warlords 2 Deluxe" (wielość scenariuszy, proste zasady), „Theme Hospital" (swoją drogą to aż dziwne, że ta gra nie doczekała się kontynuacji!), „Centurion", „Machavielli: The Prince", „Transport Tycoon Deluxe", a nawet tytuły z 8-bitowego Atari (niech żyją emulatory!), jak „Agent U.S.A.", „Fred", „World Karate Championship" (jakie to było proste – zaledwie kilka ciosów!), „Behind Jaggi Lines"... Aż się łezka w oku kręci. Ciekawe, ile tytułów będących na „topie" dzisiaj będą pamiętać ci wszyscy maniacy grafiki za rok, czy dwa.

Nie zależy mi na mianie „Gracza". Po prostu lubię czerpać przyjemność z grania. Jeśli jakaś gra nie sprawia mi przyjemności, to w nią nie gram. Owszem, lubię ładną grafikę – to przyciąga. Ale trzeba sobie powiedzieć jasno – gra się w wiele tytułów, wraca po latach – do nielicznych. Dlaczego? Bo tylko te nieliczne gry mają w sobie to „coś". Po kilku latach grafika tych gier nie jest już tak oszałamiająca (być może nigdy taka nie była), ale jednak granie w te gry daje przyjemność. I dlatego uważam, że to nie grafika, a owa atmosfera, którą wytwarza dana gra, decyduje o tym, czy jest to dobra, czy też zła rzecz.

TPJ

Chciałbym nawiązać do listu Spooky'ego z poprzedniego numeru. Zgadzam się z nim, ale tylko w połowie. Każdy wie, że gry z ery „przedpecetowej" były bardzo dobre, miały niepowtarzalny klimat, wnosiły powiew świeżości, choć nie posiadały cudownej grafiki, muzyki ani efektów specjalnych. Posiadały wyśmienitą fabułę, która potrafiła sprawić, iż zapominało się o bożym świecie, na kilka godzin wchodziło się w swego rodzaju trans. Dobrze pamiętam czasy, gdy wraz z kumplami zagrywaliśmy się na starym Pegasusie, a wcześniej na prehistorycznym Atari. I nie dziwi mnie, że wiele osób pragnie, by „przyjaciółka" z powrotem wróciła do łask. Jednak to niemożliwe – te czasy minęły już bezpowrotnie. Teraz królują potężne procesory i karty graficzne i owszem, można od czasu do czasu odpalić sobie starą, wysłużoną grę na starym, jeszcze bardziej wysłużonym kompie, ale nie powinno być to rutyną.

Założę się, że kolega Spooky'ego to młody gracz, nie mający doświadczenia w grach komputerowych. Niestety, dla takich ludzi liczy się tylko i wyłącznie grafika i efekty specjalne. Tacy ludzie nigdy nie zasiądą do starego, dobrego „Fallouta" czy innych gier „starych, ale jarych". Tak to już w życiu jest...

Venom

Dwugłos rolplejowy

Dopiero po przeczytaniu listu Pawła w Hyde Parku z ŚGK 12/02 dowiedziałem się, czym jest RPG, a czym cRPG. Nie miałem pojęcia, że istnieje ta druga nazwa. Znałem tylko słowo RPG i kojarzyłem tę nazwę głównie z grami „Gothic", „Odyseja: W Poszukiwaniu Ulissesa" itp. I nie wiedziałem jak bardzo się myliłem. Dobrze że poruszył on tę sprawę.

Dziwi mnie przy tym wszystkim jedno – czy Wy, droga redakcjo, nie czytacie listów od czytelników? Ponieważ popełniliście błąd. Na następnej stronie (95) napisaliście, że gra „The Sims" należy do RPG, a przecież (jak zrozumiałem z listu Pawła) jest to cRPG. Ta drobna różnica (według mnie) nic nie zmienia, ale chciałbym, by Wasza gazeta operowała prawdziwymi, profesjonalnymi nazwami i tłumaczyła je swoim czytelnikom.

Łukasz

Po przeczytaniu listu Pawła „Kwestia formalna" zrozumiałem, że nazewnictwo RPG powinno dotyczyć TYLKO I WYŁĄCZNIE gier komputerowych! Skrót RPG oznacza przecież role-playing game, czyli odgrywanie ról. Jak słusznie stwierdził Paweł, w „prawdziwym" RPG sami sobie wszystko wyobrażamy, więc to nie jest odgrywanie roli, tylko jej wymyślanie. A to cRPG-i, jak słusznie stwierdził autor listu, są odtwórcze i wszystko jest w nich podane na tacy, czyli właśnie – odgrywamy w nich rolę wymyśloną wcześniej przez kogoś innego (programistów).

Ja też apeluję: Ludzie! Nie dodawajcie literki „c" przed nazwą RPG, jeżeli mówicie o grach komputerowych! Jeżeli papierowe gry fabularne nazywają się RPG, to komputerowe tym bardziej!

PitD

Gry komputerowe to nie sport!

Do napisania tego oręża (czyt. listu) skłonił mnie felieton z ŚGK 12/02 zamieszczonego w dodatku Arena Online pod dźwięczną nazwą „Problemy z Koszeniem". Autor napisał, że jego zdaniem gry komputerowe to nie jest sport i odniósł się do gatunku FPS. Zgadzam z nim w 100%. Wielu chłopców myśli, że pograją dwa miechy w UT-ka i już są maczo-morderco. Porównują zwykłą grę do sportu, aby się dowartościować i udowodnić, czym to oni się nie zajmują. Ludzie, czas się przebudzić! Osoba, która wybiera jakąś dyscyplinę sportową, musi być gotowa na masę wyrzeczeń, lata żmudnych ćwiczeń i wie-

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

W tym miesiącu na FŚGK nawiązaliśmy do Świąt Bożego Narodzenia. Spytaliśmy Forumowiczów, jakie gry chcieliby w tym roku znaleźć pod choinką, czy też może marzy się im coś ze sprzętu (joysticki, kierownice, nowe karty graficzne Geforce 4, itd). Natomiast druga sprawa dotyczyła planów komputerowych na Święta: w co czytelnicy planują pograć podczas Świąt? Czy rodzinne obiadki nie przeszkodzą im w wirtualnych rozkoszach?

Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji (całość możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl), opinie te nie muszą być zgodne z poglądami członków redakcji.

Heh, ja już znalazłem swój prezent – ale pod poduszką... jest nim wielgachny twardziel. A pod choinką chciałbym znaleźć (ruzgę...) jakiegoś fajnego, realistycznego FPPa. Przez święta prawdopodobnie nie będę grał w jakąś nową grę, być może będzie to ta gra, którą znajdę pod choinką czyli najprawdopodobniej UT2003 or something. No, ale nie prezenty i gry są najważniejsze, naprawdę w Świętach liczy się to, aby spędzać je razem z rodziną, śpiewając kolędy i dzieląc się opłatkiem.

deus

Ciężko będzie... Po pierwsze będę musiał nadrobić zaległości z 1 semestru (życie studenta łatwe nie jest). Myślę, że z wolnym czasem nie będę mieć problemów. Na pewno przesiedzę ze znajomymi z klanu jedną nockę i pogramy w Counter-Strike`a. Druga gra, jaka mi do głowy przyszła, to StarCraft wraz z dodatkiem Brood War. Nie pierwszy raz w okresie zimowym powracam do tej pozycji – zakładam, że w tym roku nie będzie inaczej. Jeśli chodzi o prezenty świąteczne związane z komputerem to lista jest długa. Najchętniej wzbogaciłbym się o drugi komputerek (może jakiś laptop). Ale chyba najbardziej przydałby się nowy monitor (obecny ma już 5 lat), procesor gigaherzowy i karta graficzna.

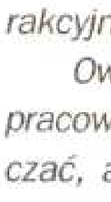
PAiN

le, wiele pracy nad samym sobą. Nie rozumiem, jak można porównywać grę do sportu, przecież to są dwa odmienne terminy. Gry stworzono dla rozrywki, a sport to życie, pora to wreszcie pojąć!

Weźmy takiego UT – posiadając nieprzeciętny refleks i bardzo dobrą znajomość map, już możemy się okrzyknąć mianem sportowców? Ja nie mówię, że UT to łatwa, prościutka gra dla malutkich dzidzi i każdy jest w stanie w nią dobrze grać, ale jak każda gra, posiada schematyczność w większym czy mniejszym stopniu i tzw. „barierę" (czyli dochodzimy do pewnego momentu i gra nie pozwala nam dalej się rozwijać, gdyż poziom umiejętności, jakie możemy posiąść, osiągnął maksimum. Oczywiście, żeby osiągnąć ten poziom, potrzeba dużo ćwiczeń, a i to czasami nie skutkuje, ponieważ nie każdy ma predyspozycje. W prawdziwym sporcie nie możemy powiedzieć, że osiągnęliśmy szczyt wszystkiego i wyżej już wspiąć się nie da, ponieważ zawsze może być lepiej.

Podsumowując: twierdzę, że na dzień dzisiejszy nie ma gry, którą by można porównać do sportu, a wirtualnych graczy do sportowców, jest jednak możliwość zrobienia takowej, jednak jak na razie jest to temat nieosiągalny dla twórców gier.

Wodzu z Tłustomostu



Chaos bitewny

Krzysztofie, każda gra, choćby najprostsza, posiada swoją linię fabularną, poza którą nie wykracza. Czy grałeś kiedykolwiek w wyścigi, w których mogłeś nagle zjechać z trasy i podążyć własnym szlakiem (pomijając „Carmageddon", w którym zgoła nie o wyścigi chodzi)? Zawsze istnieje jakaś granica swobody. Podobnie sprawa ma się w strategiach. Musisz wyprodukowaną przez siebie (tudzież przydzieloną przed misją) armią rozbić wojska wroga. Taka jest idea całej zabawy. Narzekanie, że jednostki ruszają do ataku nawet przy zastraszającej przewadze oddziałów nieprzyjaciela, nie ma sensu. Gdyby tak nie było, gracz zostałby pozbawiony możliwości przeprowadzenia działań zaczepnych i rozgrywka straciłaby na atrakcyjności. A chyba nie o to nam chodzi.

Owszem, chaos w RTS-ach jest efektem niedopracowania programistów, ale powinniśmy go zwalczać, a nie prosić o więcej. Nie powinieneś zapominać, że cały czas mamy do czynienia z grą komputerową. Pomyśl – gdyby tak jak piszesz Twoje oddziały nagle wywiesiły białą flagę i zeszły z pola walki, co byś dalej zrobił? Pozostałoby Ci tylko wyłączyć komputer, a grę odłożyć na półkę.

Mateusz z Kozienic

LISTY DO REDAKCJI

Jestem bardzo zadowolony z zawartości rubryki „Ciekawe witryny w internecie" (ŚGK 12/02, o witrynach poświęconych tworzeniu gier). Tak się bowiem składa, że kiedy nie śpię, nie studiuję, nie gram i nie oglądam „Star Treka" – wymyślam gry (strategiczne, ekonomiczne), a kiedyś zapewne wezmę się również za wcielenie tych pomysłów w życie. Nie wiem, być może mam pecha, ale jakoś nigdy nie udało mi się natrafić na porządną stronę w i-necie poświęconą tworzeniu (design + programowanie) gier komputerowych. Owszem, znalazłem kilka, ale były raczej dla amatorów (nie potrzebuję kursów C czy C++ – sam mógłbym taki napisać!) i opisywały najbanalniejsze algorytmy (takie, na które wpadnie każdy średnio rozgarnięty człowiek po kwadransie myślenia). Wprawdzie piszę to nieco na wyrost – nie sprawdzałem jeszcze tych stron – ale udało się Wam rozbudzić we mnie nadzieję.

Tomasz Primke

Przyznam się, że w skrytości także myślę o stworzeniu kiedyś jakiejś gry – ale jednocześnie wiem, że zamiar ten nigdy się nie urzeczywistni. Czas jaki poświęcam na ŚGK w całości wypełnia moje życie. No i granie – nieustanne, kiedy tylko jest okazja. Plus rodzina. Nie będzie więc kiedy zająć się tym poważnym planem. Mam jednak nadzieję, że jestem wyjątkiem, że wielu z Was ma czas i chęci, aby popróbować swoich sił (bo jak nie teraz, to kiedy?). I właśnie dla nich, Tomku, a więc i dla Ciebie, zapełniliśmy wspomnianą rubrykę witrynami o tej tematyce. Oczywiście, jeśli zrobisz kiedyś jakieś cudo, jeśli ktokolwiek zrobi – koniecznie napiszcie do nas, prześlijcie grę, pochwalcie się. Obiecuję, że będziemy wyrozumiali. I może zajmiemy się promocją gry? Kto wie, czy wśród Was nie znajduje się kolejny John Romero, Sid Meyer czy Peter Molyneux.

O ile sobie przypominam, to właśnie szanowny rednacz składa kawałki, które sobie w tle coverowego menu przygrywają, więc z prośbą się zwracam. Chciałbym zacząć robić muzę na komputerze, dlatego prosiłbym może o jakieś ogólne wskazówki na podstawie własnych doświadczeń, no i tytuły programów, od których warto by było zacząć. Thank you from the mountain.

Maciej Spychał

Tak, jam ci jest autorem tych „przygrywajek". Nie są to jakieś wielkie hity, ale po prostu tła, które mają uatrakcyjnić nasze cedeki, mam jednak sporo radości przy ich tworzeniu (średnio jeden utworek robię w sumie przez ok. 12 godzin, ale dla mnie nie jest to czas stracony). Używam do tego prostych trackerów, bo po co komplikować sobie życie – takich jak Future Beat 2000 czy Music Maker Generation (wersji od 3 do 6). Nade wszystko zaś kolekcjonuję sample (próbki dźwiękowe w formacie 'wav'), z których potem składam we wspomniane „dżingle". I na początek polecam ci właśnie tę metodę i te programy. Są po prostu bardzo łatwe w użyciu i stanowią świetny wstęp do czegoś poważniejszego. Jeśli nie będziesz miał dość po pół roku, wówczas proponuję już bardzie profesjonalne programy, zwłaszcza te ze stajni Audio Factory, chyba najpoważniejszego dystrybutora programów muzycznych w Polsce. Szczegóły na stronie www.audiofactory.pl.

Do artykułu w ŚGK 11/2002 dotyczącego rynku polskich gier wkradł się subtelny błąd. Na wykresie na str. 91 podatek VAT oznaczony jest jako 22% ceny końcowej. A to przecież nieprawda. VAT dolicza się do ceny po uwzględnieniu już wszystkich innych marż i narzutów. Więc jeśli dajmy na to pozostałe koszty wyniosły 100, to cena z VAT wynosi 122 – a 22 (czyli VAT) NIE stanowi wcale 22% ze 122, tylko 18,03% i takiego współczynnika używają sobie handlowcy kalkulujący, jakie marże mogą narzucić, znając mniej więcej akceptowaną przez rynek cenę (lub panie księgowe wypełniające deklaracje VAT – ale to chyba mniej pasjonujące). A przemądrzali mówią o rachunku do sta/w stu i od sta. Jeden bełkot.

Piotrek

Oczywiście, masz rację. Proces obliczania podatku VAT przebiega właśnie w taki sposób, jak napisałeś – dobrze to wiemy, bo przecież nasze płyty CD obciążone są takim samym podatkiem, a cały magazyn podatkiem 7% VAT. Baliśmy się jednak, że w momencie trzymania się dokładnego wyliczenia owa tabela nie będzie zrozumiała, dlatego błąd ten uczyniliśmy świadomie, chcąc sprawę uprościć. I mieliśmy podstawy, aby tak sądzić, bowiem ów raport powstał właśnie dlatego, że większość graczy nie rozumie, iż ceny oryginałów w stosunku do piratów są wyższe nie dlatego, że dystrybutorzy nas okradają (cóż za absurdalne twierdzenie!), ale dlatego, że kosztów dodatkowych jest o wiele więcej – od licencji, przez marżę sprzedawcy, po podatek VAT i podatek dochodowy. Jeśli to myślenie stanie się dla wszystkich oczywiste i będzie normą, wówczas, obiecuję to, wgłębimy się w niuanse liczenia VAT-u.

Niemniej, dziękuję ci Piotrze za cenną uwagę i umieszczam tutaj Twoje wyjaśnienie (i swoje) jako erratę do wspomnianego artykułu.

rubrykę prowadzi:
Piotr Pieńkowski

Ja pod choinką marzyłbym o znalezieniu nowego komputerka. Niestety moje marzenie raczej się nie ziści (brak kasy), ale za to na brak gierek ostatnio nie narzekam. NWN, CM, Empire Earth , IWD 2 – szykują się ciekawe święta. Kolejnym moim marzeniem jest... śnieg. Jak na razie w Gliwicach go brak.

Ryba

Ja chciałbym dostać kierownicę, albo któregoś z wielkiej trójki ostatnio wydanych RPG'ów. Nie wiem, w co będę grał – to zależy od Mikołaja. Na pewno skończę Need For Speed. Myślę też, że przed Świętami dotrą do mnie gry z konkursu forumowego, więc będzie co robić.

Kalten

Na święta zdecydowanie wolę dostawać książki. Jest co prawda parę tytułów, które chciałbym mieć, ale i tak mam już zbyt wiele gier do przejścia. Folder z save'ami zawiera kilkanaście pozycji, podczas gdy ten z „final save'ami" zawiera... dwie. Jeśli jednak miałbym coś wybrać, to chciałbym RedFaction, UT 2003, M&M 9, może Mafię. Grać będę na pewno – najpierw w Wigilię kolacja z rodzinką, a potem nocka grania, chyba że mnie jakaś książka zatrzyma. Sprzęt przydałby się z pewnością: na początek RAM (jeszcze raz 256.) i głośniki (skąd miałem wiedzieć że nie wytrzymają 70% mocy – trzeszczą ostatnio.) i może szybszy procek, bo zaczynam się bać, że 1 GHz to i tak za mało patrząc na wymagania takiego DOOMa 3.

Sir Artus

Na pewno znajdę czas na granie w Święta. Na pewno pogram w Heroes 3 oraz w Sagę Baldur's Gate. Być może wrócę również do Tomb Raidera 1 lub Soul Reavera. Nie ma to jak stare, klimatyczne gry. Dni świąteczne są to dni, w których się totalnie lenię i obijam, jednakże czas spędzany przy komputerze w ciągu tych magicznych 48 godzin staram się ograniczyć do dwóch godzin dziennie. Pod choinkę chciałbym dostać Gothic oraz kilka książek, najlepiej „Proroctwo" i „Przeznaczenie" Elizabeth Haydon oraz „Achaję" Ziemiańskiego. Moim marzeniem, które niestety się nie spełni, jest Playstation 2 (o nowym kompie ani upgradzie obecnego nawet nie myślę, gdyż sprzęt i tak się szybko zestarzeje, a na konsolce można bezstresowo grać przez parę lat) oraz stół ping-pongowy.

xelloss

Opracował: BaRTeS

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Nie dla psa kiełbasa

Większość z nas nigdy nie zobaczy jezior Tierra del Fuego, mgieł i wichrów Wyspy Niedźwiedziej, ani wschodu słońca na wybrzeżu Madagaskaru, tam, gdzie zwrotnik Koziorożca przecina wyspę w poprzek. Większość też pozostanie w nieświadomości istnienia wyśmienitych gier, które na Zachodzie robią furorę, a w Polsce w ogóle się o nich nie mówi. Owszem, trafiają do nas największe hity, trafia też sporo pozycji średnich i beznadziejnych, tych ostatnich zresztą więcej niż tych pierwszych, co wynika z praw statystyki, nie każdy rodzi się DaVincim, i nie każda gra staje się *Panzer Generalem*. Istnieje jednak spora grupa pozycji świetnych, u nas w ogóle niedostępnych – nie ma ich w sklepach, nie pisze się o nich w branżowych magazynach, w ogóle, czarna dziura i zasłona milczenia. Aż pomyśleć można, że to spisek jakiś iluminacki czy inna akcja wymierzona przeciw nadwiślańskim graczom, bo jak to tak – tam sprzedaż idzie w miliony, a tutaj nawet „u Ruska na giełdzie" się nie dostanie.

Cóż to za przeboje sekretne, technologie growe embargiem obłożone? A na przykład seria *Deer Hunter*, która tak się ludziom na świecie podoba, że doczekała się już pięciu części oraz co najmniej dwóch cykli naśladowczych. Wbrew pozorom, z filmem o Wietnamie, w którym wystąpił Robert de Niro, wspólny ma tylko tytuł, Vietcongu w niej nie ma, są za to jelenie i inne zwierzaki, na które grający może sobie zapolować. Pewnie, co to niby za atrakcja w Polsce, kraju, w którym teoretycznie każdy może pójść do lasu i postrzelać do lokalnej fauny, pod warunkiem, że jest Niemcem i płaci euro-markami, tudzież należy do lokalnego kółka łowieckiego. A jednak – w Stanach, gdzie każdy może to samo, a ponadto ma konstytucyjnie zagwarantowane prawo do własnej flinty, *Deer Huntery* sprzedają się jak parówki za tak zwanej komuny (na E3 w Los Angeles widziałem, jak tłumy ludzi bawiły się przy najnowszej wersji tej gry, podczas gdy tłumy znacznie mniejsze wykazywały zainteresowanie super-hiper-megaprzebojem *Medal of Honor*). I nie dziwota, bo co tu dużo mówić, gra jest po prostu wyśmienita, czajenie się w krzakach na jelenia dostarcza emocji nie mniejszych niż czajenie się na marines w *Aliens vs Predator*. Ponadto gra zaspokaja w pełni wymagania ekologów, albowiem strzelanie do elektronicznych zwierzaków przy użyciu wirtualnych dubeltówek nie obniża pogłowia zwierzyny płowej, podobnie jak wyrzynanki w *Unreal Tournament* nie redukują populacji homo sapiens. A jednak – zmowa milczenia, nam strzelać nie kazano i nie postrzelamy sobie do jeleni, podobnie jak nie połowimy ryb (jeden Matt Hayes' Fishing, odważnie wydany przez Cenegę, wiosny nie czyni). Nie dla psa kiełbasa.

Pies zresztą z jeleniami tańcował, aktualnie zapadła decyzja – oby nie ostateczna – która pozbawi polskich graczy możliwości nabycia jednej z najlepszych gier ekonomicznych w historii tego gatunku, świeżutko na Zachodzie wydanego programu *Europa 1400: The Guild*. Pozwala on zabawić się w kupca, ale nie takiego zwykłego, jak u konkurencji – tutaj gracz ma kilkanaście ścieżek kariery, może tłuc forsę jako ksiądz albo jako złodziej, albo jako i ksiądz, i złodziej jednocześnie; może handlować drewnem albo prowadzić kantor wymiany walut; może zarabiać mamonę na masę różnych sposobów, ale nie po to, by ją tylko mieć i cieszyć się z kolejnych zer na koncie. Tu celem jest doprowadzenie własnej rodziny do władania w mieście – zarówno na płaszczyźnie ekonomicznej, jak i politycznej. Stąd zarabianie gotówki to tylko jedna strona gry, równie ważna to intrygi we władzach miejskich, mariaże i romanse, przedłużanie dynastii i szkolenie potomków, a nawet ukrywanie pieniędzy dla nich w specjalnych schowkach, by po śmierci ojca nie okradł ich urząd skarbowy. Wszystko to w pięknej, trójwymiarowej grafice, przedstawiającej tętniące życiem miasto, zmieniające swój wygląd wraz z porą dnia i roku. Słowem, gra pierwszorzędna, lepszej w tej kategorii nie ma (pewnie za miesiąc przygotuję jakąś obszerniejszą jej recenzję) – ale cóż z tego. W Polsce miał ją dystrybuować CD Projekt, ale nie zamierza. Nieoficjalnie mówi się, że podobno dlatego, iż gra jest zbyt trudna (bo faktycznie łatwa nie jest, tym bardziej więc należy ją porządnie spolszczyć); zresztą, *Europa Universalis* też nie była łatwa – powiedziałbym, że miała zbliżony „learning curve", czyli czas wymagany na oswojenie się z grą – a jednak ją wydano, i to kilka razy.

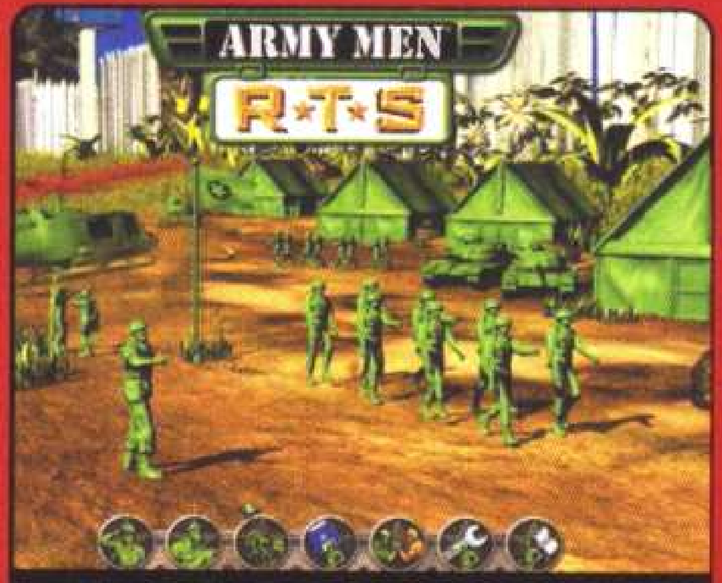
Europa 1400: The Guild. Nowoczesna pod względem rozwiązań technicznych gra ekonomiczna, osadzona w okresie prerenesansowej Europy. Znakomity pomysł i wykonanie, nie zanosi się jednak na to, żebyśmy mogli się nimi cieszyć w Polsce. Powód? Podobno jest za trudna.

Nie wiem, czy istnieje szansa na zmianę stanowiska CD Projektu. Może, jeśli zainteresowanie grą okaże się duże, a nacisk graczy piszących maile z prośbami o polską wersję *The Guild* na tyle znaczący, żeby skłonić władze firmy do podjęcia innej decyzji. Wiem tylko, że szkoda wielka by się stała, gdyby program ten nie ukazał się w Polsce i przyjemność z niego czerpać mogła tylko skromna grupka klientów piratów, do tego perfekcyjnie obeznanych z mową Szekspira. Kolejny świetny tytuł zostałby spowity zasłoną milczenia.

ManJAk

BAJKA DLA DOROSŁYCH! – ZŁOTA RYBKA

Za górami, za lasami żył sobie dziwny rybak o imieniu Larry. Pewnego dnia złowił złotą rybkę. – *Oh mój kochany rybaku! Za to, że wyciągnąłeś mnie z wody, spełnię trzy Twoje najskrytsze marzenia – zaproponowała złota rybka.*



Rybak myślał długo i w końcu wymyślił. – *Chcę mieć zestaw plastikowych żołnierzyków i pełne rozwiązanie do pierwszej części Quake'a.* Jak chciał, tak się natychmiast stało.

– *To dwa życzenia. Zostało jeszcze jedno. Może chcesz, abym, hmmm, zrobiła dla Ciebie coś specjalnego* – zapytała złota rybka zbliżając się do rybaka i kusząco oblizując wargi. – *Tak, możesz jeszcze zrobić za mnie pranie* – odparł rybak i tym samym wykorzystał swe trzecie życzenie.

Morał z tej bajki taki: Głupców nie trzeba siać, sami się rodzą.

by Manis

GABINET OSOBLIWOŚCI

WOJENNA MIŁOŚĆ

Na okoliczność gościnnych występów Panzer Generala przed publicznością Świata Gier Komputerowych doznałem drobnej kontuzji umysłowej. Tyle lat namiętnego strzelania, podrzynania, patroszenia – wszystko na marne.

Ocknęło się sumienie – a po cholerę?

Spoko, spoko! – nie idzie o to, żeby z rozbiegu popadać w poczet świętych.

Problem jest natury głębszej. Czy przysłowiowy Mortal Kombat to gra strategiczna? Pełna eksterminacja przeciwnika to też strategia, ale czy jedyna?

W szarganym tu Panzer Generalu punkty doświadczenia dostajesz wyłącznie za wklepanie przeciwnika w parkiet. Jeżeli otoczona jednostka podda się nieopatrznie – zero doświadczenia! Jeżeli wygrasz starcie, ale delikwent zwieje bez ubytku w szczęce – zero doświadczenia! Liczy się tylko eliminacja żywego mięcha. A niby dlaczego? Za zwycięstwo bez jednego strzału powinieneś dostać tysiąc razy więcej doświadczenia, niż za tygodniowe sianie śrutu sroce w ogon. Co z tego, że pióra fruwają na wietrze, jeśli sroka ziewa na gałęzi? Podobnie było na strzelnicach Falloutów – jak ktoś dał nogę, mogłeś najwyżej powąchać to, co za sobą zostawił. Rozumiem jeszcze, jeśli ci baba zwiała i wróci pyskować. Ale jeśli się poddała?

Gdzie tu logika? I gdzie prawdziwa strategia?

Jak uczy staruszka Historia, bywali stratedzy, którzy wygrywali wojny bez bitew. A nawet takie, w których wszystkie bitwy przegrali. Może poza tą ostatnią. Generał Lee prał braci jankesów jak należy, ale o Wojnie miał pojęcie raczej cienkie. Nieco wcześniej przereklamowany Bonaparte bitew nawygrywał bez liku, ale czy wygrał jakąś Wojnę? Kiedy się na to zerknie z takiej perspektywy, wychodzi jasno, że chyba tylko Juliusz Cezar potrafił jedno i drugie.

Do czego zmierzam? Komputer to maszynka, na której doprawdy bez robienia sobie żyłaków na mózgu można zmontować rzecz w miarę wiarygodną czyli naprawdę STRATEGICZNĄ. Dlaczego króluje Mortal Kombat? Bo programiści też dzielą się na generałów pola bitwy i na wielkich strategów. Tych ostatnich Bozia skąpi, ale przykłady Europy Universalis i Medieval Total War świadczą może, że idzie urodzaj.

Jaki z tego morał? Prawdziwa wojna to rzecz o wiele bardziej skomplikowana, niż to się wydaje generałom z buszu, którzy myślą tylko – zrobić nalot, spacyfikować, a potem jakoś będzie. A poza tym – ile może być strategii w takim rąbnięciu głowicą atomową? Wojna ma coś z życia – wstępne pieszczoty bywają milsze od finałowego wzlotu. Tylko niech rzecz będzie wiarygodna!

Vicor

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Nowo-moda

Kilka miesięcy temu miałem pewną dyskusję dotyczącą gry „Gothic". Mój adwersarz dowodził, iż całość może i ma jakiś klimat, ale interfejs jest niewygodny, bo... odbiega od standardów gier FPP/TPP. Dokładniej mówiąc – brak obsługi myszką, a klawiszologia jest ponoć przedpotopowa. Na nic się zdały tłumaczenia, że „Gothic" to rolplej, a nie strzelanka, tak jak nie pomogły wyjaśnienia, że klawiszologia żywcem naśladuje tę z serii „Tomb Raider", a więc do jakiegoś standardu się odwołuje. W całej tej rozmowie miałem zresztą wrażenie, że chodzi nie tyle o piętnowanie czegoś, co odbiega od przyjętych norm, ale w ogóle o marudzenie dla zasady.

Nie jest to zresztą przypadek sporadyczny. Gdzie się człowiek dziś nie obróci, słyszy krytykę. Wszystkiego i z byle powodu. Byle dowalić. Oryginalnie, tak a'la Wojewódzki. Dzisiejsze rozmowy różnią się od tych sprzed lat i czasem to aż razi w oczy. Nie wierzycie? Więc posłuchajcie. Kiedyś gracze dyskutowali tak:

– Grałeś już w „Eye of the Beholder"?

– Nooo, ale jazda! Chociaż animacja postaci trochę kuleje. Ale nie jest źle.

– Co się czepiasz. Klimat wszystko prostuje.

– Co racja, to racja.

– A byłeś już na poziomie pająków? Wtedy dopiero zobaczysz!

– Kurczę, jaki to świetny rolplej!

Gra to prosty dungeon, w którym ruch odbywa się skokowo. Grafika prosta, okienko widokowe małe, udźwiękowienie nie odbiega od normy. Owszem, niezła gra jak na tamte czasy, ale kiedy dotarła do Polski, były już lepsze rzeczy. Mimo tego każdy niemal garcz zachwycał się nią, jakby to był ósmy cud świata. Pomimo liniowości fabuły, pomimo niewygodnej obsługi. Dzisiaj ta sama rozmowa wyglądałaby zupełnie inaczej. Wystarczy podsłuchać dyskusji na temat innego rolpleja:

– Widziałeś już „Might & Magic 9"?

– Nooo, cienizna!

– No właśnie, grafa jakaś taka...

– Do „Quake'a" daleko...

– I dźwięk cieniutki!

– A w ogóle to jakoś grać się w to nie chce, bo za dużo kombinowania.

Oczywiście, celowo upraszczam, ale z grubsza mówiąc problem sprowadza się do tego, iż kiedyś mówiono głównie o zaletach, wspominając dla uczciwości o wadach, dzisiaj zaś obowiązkowo wytyka się jak najwięcej wad (prawdziwych i urojonych) i tylko czasem dodaje się słówko o zaletach.

Nie wiem, czy to do głosu dochodzi nowe pokolenie, czy też stare zaczęło na naszych oczach dziadzieć (bardziej wierzę w to ostatnie), ale faktem jest, że coraz więcej jest marudzenia w tym naszym grajdole. Jakby jakaś zbiorowa histeria zapanowała. Czy może raczej moda. Nowo–moda.

I z góry wyjaśniam, że nie chodzi mi o to, iż nie wolno gier krytykować. Wolno, a nawet należy – zwłaszcza jeśli wady są widoczne i przeszkadzają. Ale dlaczego zaraz tak totalnie? Dlaczego mówić tylko o wadach? Dlaczego nie można czegoś pochwalić? Wynaturzenie to ujawnia się ze szczególną mocą, kiedy mamy do czynienia z grą odbiegającą od standardów i próbującą znaleźć własną drogę. Ostateczny efekt jest niemal pewny: gra zostanie publicznie spalona na stosie.

A pamiętacie, że kiedyś kochało się eksperymenty? Czasem się udawały, a czasem nie – ale przez to każda gra była inna. Za każdym razem zaskakiwała nas nie tylko fabułą czy oprawą audiowizualną, ale także użytymi rozwiązaniami, a nawet interfejsem obsługi. Dopiero strzelanki FPP wprowadziły standaryzację w klawiszologii, zaś RTS – w stosowanych rozwiązaniach. I poooooszło!

Dzisiaj stan ten osiągnął swoje apogeum. Najwyraźniej nie chcemy eksperymentów. Wolimy standardy. Jednak, moim skromnym zdaniem, wcale nie dlatego, że się boimy nowinek, ale dlatego, że przy krytyce wypadamy jakoś tak mądrzej i dojrzalej, zaś przy zachwalaniu – jak dzieci. Więc krytykujemy, bo to łatwiejsze i efektowniejsze. Tutaj powiemy, że niewygodna obsługa, tam że grafika skopana, a jeszcze gdzie indziej, że pomysł jest wtórny. I jakoś leci.

Niestety, nie ma nic za darmo. Ceną za tę łatwo pozyskaną opinię o naszej dojrzałości jest utrata czegoś najcenniejszego – przyjemności płynącej z grania, tej zwyczajnej radochy, która towarzyszy nam podczas pokonywania kolejnych poziomów i kampanii. Nie można cieszyć się grą, wmawiając sobie, że ma same wady. Dlatego właśnie sam wstrzymuje się od tej nowo–mody. Dla mnie uczucie satysfakcji po przejściu jakiegoś trudnego etapu w grze jest cenniejsze od brylowania w środowisku niby–mądrością. Wolę uchodzić za nierozgarniętego optymistę, niż zadręczać innych i siebie swoimi złośliwymi uwagami o grach. Wolę po prostu grać. I Wam też to doradzam.

Gracz

FRAKCJA 3D

Opracował: sYslyavor

NIEREALNE ZMAGANIA

CZYLI DLACZEGO UNREAL TOURNAMENT JEST GRĄ ZŁĄ

Tym, którzy znają moją „drogę przez FPS-y", podtytuł może wydać się profanacją tytułu propagowanego przeze mnie przez ostatnich parę lat. Innym wyda się czymś w rodzaju próby dowartościowania faceta, który pożegnał się z jednym FPS-em, aby grać w drugi, musi więc samouzasadnić swój wybór. Prawda jest jednak taka, że obiektem moich FPS-owych westchnień jest ta gra, która w danym momencie wydaje mi się najtrudniejsza. W nią gram, w inne FPS-y grywam i stosunek do nich mam właściwie neutralny. Trzeba jednak przyznać, że do napisania tych paru zdań niżej o *UT* skłonił mnie ni mniej, ni więcej tylko fakt, że od dłuższego czasu grywam w *Tribes 2*. Tyle tytułem wstępu, przejdźmy do rzeczy.

Gramy w te nasze efpeesy dekadę już przeszło, w internecie mordujemy się lat ponad pięć. Ktoś kiedyś wpadł na pomysł, aby z owego mordowania uczynić nawet coś w rodzaju sportu, więc od kilku lat możemy sobie czytać o esporcie czy też sporcie elektronicznym. Przy czym naturalnie ten esport to *Counter Strike*, *Quake III Arena* i *Unreal Tournament*. No, *StarCraft* jeszcze, tyle, że to akurat nie ta bajka. I wszystko jest pięknie tak długo, jak długo nie zastanawiamy się, na ile gry FPS mają wpływ na nasze zachowania i ile ze sportu można w nich znaleźć...

Nie od dziś wiadomo, że polska scena *UT* nie należy do grupy kwalifikującej się do miana specjalnie kulturalnej. Trudno nie wejść na któryś z serwerów, aby po krótkiej chwili nie zobaczyć jakiegoś przekleństwa lub słownej „bijatyki" na często wyjątkowo żenującym poziomie. OK, ktoś powie, takie życie, tacy ludzie, w innych grach jest podobnie. Niby tak, ale...

Otóż gram sobie we wspomnianego *Tribes 2* czas już jakiś, bo ponad rok. Muszę powiedzieć: gra się świetnie. Człowiek włazi na dowolny serwer (zwykle zagraniczny), ludzi zwykle coś koło 32, gram godzinę, dwie i... nie widzę w tym tłumie żadnego przekleństwa. Owszem, są serwery, które w porównaniu do innych można byłoby zakwalifikować jako wulgarne, gdyż w ciągu pół godziny gry 40 osób można ze dwa razy zobaczyć czyjś tekst w rodzaju „you idiot". (kwitowany zresztą zwykle przez kogoś stwierdzeniem „be nice boy, you don't play quake!"). Chciałbym jednak grając w *UT* z 40 osobami usłyszeć wyłącznie takie przekleństwo...

Gra w *T2* ma jednak wady. Wymaga ogromnego zaangażowania i wyjątkowej koncentracji, na co nie zawsze zmęczony redaktor pisma o grach komputerowych ma ochotę. Aby więc się „rozerwać" – często dosłownie... – sięgam w chwilach kryzysu i panicznego poszukiwania weny po *Unreal Tournament* (w tym sensie rzec można, iż *UT* jest moją muzą, czego dowodem niniejszy tekst). I błyskawicznie rozumiem, skąd się w graczach *UT* bierze tyle złości, ujściem której jest wulgarne zachowanie.

Gdy w *T2* mam bliskie spotkanie z pociskiem ze spinfuzora, traktuję to jako rzecz normalną. Trudno, był lepszy (przeciwnik naturalnie, nie pocisk). Albo nie: trudno, ja dałem plamy. Życie, raz na wozie, raz pod wozem, następnym razem postaram się poprawić, jedyne, co mam z tego zdarzenia, to mobilizacja do lepszej gry. Nie mam też wątpliwości: gdy wygrywam, jestem najlepszy, gdy przegrywam, lepszym był ten drugi. Kończę mecz radosnym VGCG („Good game") i wracam do rzeczywistości. Tymczasem w *UT*... Wchodzę na serwer LMS lub DM, ten, na którym leci jakaś mapa nadająca się do walki w 3D (Morpheus, Hyperblast, Space Noxx, Phobos itp.). Jeśli jest obniżona grawitacja – wyśmienicie! O to chodzi, kocham rozgrywkę, w której poruszanie jest równie istotne co celowanie. I się zaczyna...

Jest nas pięciu na serwerze. Trzem przeciwnikom wydaje się, że mogą próbować sił na otwartej przestrzeni, więc z radością podejmuję walkę. I... bach! Pan z drugiego końca mapy, ten piąty, wykazał się „skilem": wziął snajpę i wpakował mi kulę w łeb, dokładnie wówczas, gdy byłem zajęty kontrolowaniem ruchu dwóch bądź trzech przeciwników, z którymi walczyłem w bezpośredniej bliskości. Całe prowokowanie, podpuszczanie, zmyłki, cała trwająca niekiedy po kilkadziesiąt sekund wymiana – idzie w diabły. OK, mówię sobie, tak już jest, co mi tam, gram dalej, w *T2* też mnie snajperzy zdejmują. Znowu zadyma, ledwie nadążam śledzić przeciwników, próbując zdjąć ich pojedynczą lub podwójną bazuką, alternatywnym ripperem bądź kulką z flaka. Aaaaa... Wypchnęło mnie! Pan z drugiego końca mapy stwierdził, że tym razem spróbuje podstawowego strzału z lasera. Hm, myślę sobie, dawno się nie irytowałem (bo grałem w *T2*), a tu proszę: parę minut i mnie, faceta jakby nie było mającego parę lat na karku, lekko bierze. Namierzam więc owego łowcę łatwych fragów, już mam mu posłać finezyjną flakokuleczkę przez pół mapy, a tu... „yyyhhhiiihhhhyyyhhhiiihhh". Tia, ktoś odkrył miniguna...

I wszystko byłoby w porządku, bo w sumie nikt nie zmusza mnie do grania w *UT*, jeśli coś mi nie leży. Problem jednak w tym, że gdy zostaję już sam na sam w końcówce LMS-a, zaczyna się standardowa jazda. Pan ma straty pakietów. Albo serwer ma swoje „widzimisię". W każdym razie co trafię w faceta, ten, jakby nigdy nic, lata dalej (sytuacja bardzo częsta, głównie ze względu na fakt, że grając na łączu redakcyjnym mam pinga 2-3 razy niższego od przeciętnego gracza *UT*). Wreszcie odkrywam brutalną prawdę: gość jest w rzeczywistości o jakieś 2 metry przesunięty, jego postać wyświetlana jest z wyprzedzeniem w stosunku do faktycznego położenia.

Nowa mapa. Walę w gościa. Jedno trafienie. Drugie. Trzecie. Żadne nie zaliczone. Szlag mnie zaczyna już trafiać – i to ze skutecznością znacznie przewyższającą trafienia zaliczane przez serwer *UT*. Wreszcie odkrywam brutalną prawdę: teraz gość jest przesunięty do góry. O mój ty boże...

Puenta tego całego wywodu nie jest optymistyczna. *Unreal Tournament* jest grą złą w tym sensie, że w naturalny dla niej sposób wzbudza w graczach irytację i frustrację, które błyskawicznie znajdują ujście w mało oficjalnych sformułowaniach obficie rzucanych pod adresem przeciwnika. Beznadziejny kod sieciowy stawia pod ogromnym znakiem zapytania sensowność rozgrywania przez internet jakichkolwiek poważniej traktowanych meczy, gdyż wszystko jest sprawą całkowicie umowną, zależną od połączenia, a nie umiejętności graczy, a zależność „mniejszy ping – lepsze warunki" sprawdza się wyłącznie wówczas, gdy WSZYSCY gracze mają podobnie niski ping – czyli nigdy. Do tego w trybie FFA (czyli indywidualnej walki kilku osób) źle wyważone bronie są w stanie całkowicie zepsuć przyjemność gry, gdy kilku „miszczów" wykorzystuje zaangażowanie innych graczy w rozgrywkę do łatwego nazbierania fragów. I nie przekonają mnie argumenty, że grać w *UT* nie umiem/nie lubię/nie chcę. Traktuję to jako fakt, zupełnie obiektywnie istniejący pewnik: gra w *UT* w trybie FFA może mieć bardzo negatywny wpływ na zachowania graczy. Z klanówkami też nie lepiej, aż wstyd się przyznać, że na przykład klan A wygrał w CTF-a z klanem B, bo klan A miał nieśmiertelnego – z winy połączenia – cappera. Zdroworozsądkowe podejście nakazywałoby unieważnić taki mecz, gdyż jest to ewidentny – choć przecież niezamierzony – cheat. Tak sie jednak nie dzieje („lamy, zwalacie własne lamerstwo na połączenia, cieniasy..."), co jedynie pogłębia frustrację graczy, a ta nie sprzyja niczemu dobremu.

Przyznaję, jestem zafascynowany *Tribes 2*, lecz fascynacja ta ma źródło w rzeczach dla mnie w grach FPS priorytetowych. Wreszcie mogę po prostu grać, koncentrować się na działaniu, mam świadomość, że to, co robię, nie jest jakąś umowną zabawą, której wynik zależy od widzimisię serwera, tylko rzeczywiście może pretendować do miana rozgrywki trącącej ambicjami sportowymi. Niestety, dopiero z tej perspektywy widać, że w wielu przypadkach (bo *UT* nie jest, obawiam się, wyjątkiem) współczesne, źle napisane i wyważone gry FPS mają bezpośredni wpływ na zachowanie wielu graczy. Obawiam się, że owo zachowanie nie wynika wcale z natury graczy. To nie gracze *UT* są źli. To gra jest zła.

Stąd taki a nie inny podtytuł tego felietonu. ❐

Chwila zaDoomy

Screenshot jest tak rozkoszny, że aż trudno o nim nie wspomnieć (wspomnieć, gdyż zamieścić nie możemy ze względu na klauzulę wyłączności).

Wklepujemy zatem w pierwszej lepszej przeglądarce:
http://www.quakefr.com/album_view.php?id=703
i cieszymy oczy uroczym zdjątkiem przedstawiającym trzy rozkoszne bobasy z Dooma 3, w tym jeden z piłą łańcuchową w swoich zgrabnych łapkach. No aż buzia się śmieje do tak ślicznych pultasków... Prosimy kupić nam GeForce 6 i Pentium VII 10 GHz, a już możemy w to grać i grać! Carmack, where are you???

Nie dla gracza myszka

Rzadko kiedy podniecamy się na widok sprzętu komputerowego, a już ostatnią rzeczą mogącą przyprawić o palpitację serca są drobiazgi w stylu myszy. Ta jednak rozczuliła nas niemiłosiernie. Wireless Optical Mouse Special Edition Black – nazwa godna hiszpańskiego arystokraty z naprawdę długim rodowodem – sprawia doskonałe wrażenie (do momentu przeczytania ceny: 44.85 dolarów w USA). Ergonomicznie wysklepiona, jednak bez owej nowomody mającej na celu przekształcenie bryły myszy w cudacznego gluta. Szerokie, długie przyciski pozwalają na wygodne rozstawienie palców, o czym ostatnio jakoś zapominają projektanci Logitecha. Do tego wyśmienita kolorystyka. Nieco martwi „bezprzewodowość", gdyż do czasu testów (właśnie, kto chce nam podesłać ją do testów? kto?) trudno się wypowiedzieć, czy nie będą się pojawiały jakieś niepożądane opóźnienia. W każdym razie polecamy mysz uwadze każdego szanującego się „efpeesiarza". ❐

FRAGMOVIES

Starsi użytkownicy komputerów z pewnością pamiętają czasy walk między Commodore-64 i ZX Spectrum bądź – później – między Amigą a Atari ST. Owe „sceny" komputerowe już nie istnieją, wynalazek „sceny" jednak przetrwał i ma się dobrze, czego dowodem są gry FPS. Mamy tu te same mechanizmy, które napędzały sceny „ośmio-" i „szesnastobitowców": my jesteśmy lepsi a inni są gorsi (co o *UT* powie każdy miłośnik *Q3A* – i vice versa naturalnie), a popisać się należy i wypada. Rolę „starożytnych" komodorowskich czy atarowskich „dem" pełnią obecnie filmy prezentujące fragi – fragmovies.

Nie jest trudno takie filmy znaleźć, wystarczy zajrzeć na jakikolwiek większy serwis związany tematycznie z daną grą, aby trafić wśród wiadomości na informację o nowej produkcji. Jedyny problem to... czas i łącze. Filmiki tego typu nie są małe, zajmują zwykle od 50 MB w górę, stąd nawet na dobrych łączach ich dociągnięcie może chwilę trwać (zwłaszcza gdy film okazuje się przebojem i jest w stanie wygenerować w ciągu jednego dnia terabajt downloadu – wówczas transfer spada do kilku kilobajtów na sekundę niezależnie od łącza).

Fragmovies mogą być w całości zrealizowane za pomocą komputera. Gry FPS jak mało które nadają się do realizacji filmów: mamy możliwość w miarę swobodnego operowania kamerą, łatwo o „aktorów", sam proces przetwarzania obrazu do postaci pliku wideo nie jest specjalnie skomplikowany (choć dysko- i czasochłonny). To właśnie przyczyna, dla której redakcja ŚGK opracowała wydanie specjalne poświęcone wyłącznie realizacji takich filmów. To też przyczyna, której zawdzięczacie konkurs na najciekawszy i najlepiej zrealizowany film (szczegółowe informacje znajdziecie na stronie konkursowej tego wydania ŚGK oraz w wydaniu specjalnym). Jedyna okazja, aby posmakować produkcji filmowej i sprawdzić, czy łatwo zostać komputerowym Stevenem Spielbergiem. Naturalnie, filmy konkursowe nie muszą być filmami typu fragmovies, można je zrealizować za pomocą na przykład gry RPG. Wydaje się jednak, że miłośnicy gier FPS są tu na nieco uprzywilejowanej pozycji. Zatem... let's shoot! ❐

KANTYNA

Opracował: Diaz

REALIZM POLA WALKI
WOJSKA POWIETRZNO-DESANTOWE

Wojska powietrzno-desantowe mimo, iż były całkowitym novum podczas drugiej wojny światowej, to jednak odegrały w niej istotną rolę, wpływając na przebieg walk. Spadochroniarze byli postrzegani zarówno przez innych, jak i przez samych siebie, jako najlepsi z najlepszych. Także w grach, często oddziały paratroopers posiadają wyższe statystyki bojowe od innych jednostek piechoty (vide Falschirmjaeger z Panzer General 2). Ale droga do chwały nie była łatwa.

Z nieba do boju

Już przed wybuchem wojny kilka państw tworzyło własne jednostki spadochronowe. Pierwszy krok został uczyniony już w 1932 roku w ZSRR. Tam, z inicjatywy zastępcy ludowego komisarza obrony, a później marszałka Armii Czerwonej, Tuchaczewskiego, powstała pierwsza brygada desantowa. Składała się ona z czterystu pięćdziesięciu żołnierzy i posiadała osiemnaście samolotów transportowych. Cztery lata później, podczas wielkich manewrów w rejonie Kijowa przeprowadzony został desant 1200 ludzi, którzy zająwszy poligon lotniczy, umożliwili lądowanie kolejnych pięciu tysięcy czerwonoarmistów. Jednakowoż czystki stalinowskie nie ominęły Tuchaczewskiego i po jego śmierci temat desantu powietrznego zajął drugoplanową rolę.

Drugim państwem, jakie równie poważnie potraktowało ten rodzaj wojsk, były Włochy. W 1936 sformowano tam pierwszy batalion piechoty powietrznej, który na manewrach spisywał się wyśmienicie. Jednakże od czerwca 1940 roku na skutek dużej liczby wypadków śmiertelnych, mieszkańcy Półwyspu Apenińskiego, odpuścili sobie ten sposób walki jako priorytetowy.

Zupełnie inaczej podeszli do sprawy Niemcy. Gdy w styczniu 1936 roku pojawili się pierwsi spadochroniarze – ochotnicy, natychmiast ruszyła potężna machina przemysłowa i propagandowa, aby sprostać wyzwaniu, jakie niosły ze sobą te wojska. 1 lipca 1938 generał Student objął dowodzenie nad desantowcami, których trzonem była dwupułkowa 7. Dywizja Spadochronowa Luftwaffe. Do końca wojny powstało łącznie dziesięć dywizji tego typu. Pierwsza poważna próba wojsk desantowych przypadła na jesień 1938 roku, podczas zajmowania Sudetów.

Kolejnymi państwami, które utworzyły swoje oddziały były: Francja w 1937, Wielka Brytania w 1940 oraz Stany Zjednoczone w 1942 roku. O ile sztab pierwszego z wymienionych państw traktował spadochroniarzy z przymrużeniem oka, o tyle dwa pozostałe doświadczone niemieckim Blitzkriegiem podeszły do sprawy poważnie.

Działania wojenne

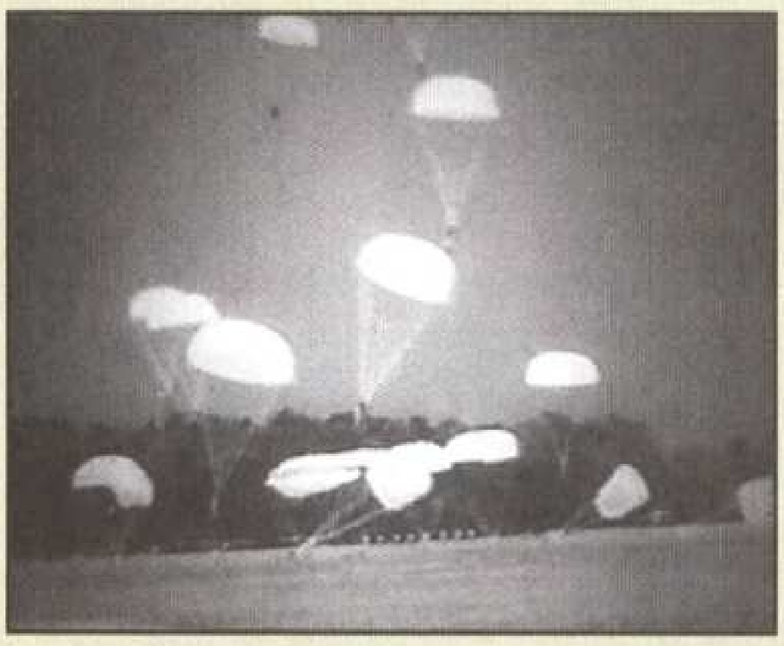
Już na samym początku wojny Niemcy wykazali niebywałą przydatność tych formacji; Dania, Belgia i Holandia mogły przekonać się o tym na własnej skórze, gdy skoczkowie Luftwaffe brali z zaskoczenia ich umocnione pozycje. Jednak desant na Kretę wykazał całkowitą bezradność wojsk spadochronowych, w sytuacji gdy nie dysponowały zaopatrzeniem. Mimo, iż wyspa została zdobyta, to jednak okupiono to tak poważnymi stratami, iż Hitler zabronił wykonywania podobnych operacji w przyszłości. Niemniej jeszcze jeden istotny akcent w wojnie odegrali spadochroniarze III Rzeszy; gdy w 1943 roku Benito Mussolini został uwięziony i jego los zdawał się już przesądzony, Fuehrer nakazał Studentowi odbicie swego „przyjaciela". Pięćdziesięciu komandosów i skoczków uwolniło, a następnie przetransportowało Duce w bezpieczne miejsce. Nie był to jednak koniec istnienia tych jednostek. Toczyły one bardzo ciężkie walki we Włoszech, Francji i na froncie wschodnim aż do ostatniego dnia wojny.

Takie śmiałe akcje mocno działały na wyobraźnię dowódców alianckich i wkrótce oni sami rozpoczęli przygotowania do własnych operacji militarnych o zbliżonym charakterze. Pierwszą batalią zakrojoną na dużą skalę z użyciem spadochroniarzy, było zrzucenie desantu nad Normandią w nocy z piątego na szóstego czerwca 1944 roku. Tu niektórym graczom zapewne kojarzą się dwa tytuły: strategia *101st Airborne in Normandy* oraz opisywana w tym numerze zręcznościówka *Medal of Honor: Allied Assault Spearhead*. W obu ukazano bezradność pojedynczych skoczków, którzy wylądowawszy z dala od swych punktów zbornych, muszą przedzierać się przez tereny zajęte przez wrga. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, iż żołnierze tych formacji z oczywistych powodów nie

mogli zabierać ze sobą za dużo wyposażenia. W rezultacie nierzadko ginęli w walce z przeważającym liczebnie i wyposażonym w ciężki sprzęt wrogiem. W pierwszym ze wspomnianych tytułów, graçz z trwogą może obserwować raporty o wykonanym skoku przez każdego z żołnierzy, a jest to dopiero preludium do właściwej gry. Dalej jest jeszcze ciężej, gdyż przykładowe przejście przez niewielkie poletko z kapustą może sprawić sporo problemu, gdy w krzakach czai się niemiecki snajper lub stanowisko karabinu maszynowego. Wówczas trzeba wykorzystywać każdą osłonę terenową, aby zbliżyć się do celu i go wyeliminować. W tym momencie desantowiec zamienia się w zwykłego żołnierza piechoty, co najwyżej lepiej wyszkolonego, ale za to pozbawionego wsparcia artylerii czy broni pancernej. Ten element doskonale został odzwierciedlony w *Close Combat: Invasion Normandy*, gdzie pomimo przewagi liczebnej, spadochroniarze Sprzymierzonych zbierali solidne cięgi, jeśli natrafili na jeden czy dwa czołgi Niemców.

Kolejnym istotnym epizodem w walkach spadochroniarzy operacja Market-Garden, wyśmienicie przedstawiona w filmie „O jeden most za daleko" oraz w grze *Close Combat 2*, noszącej ten sam podtytuł. Miała to być bitwa połączonych sił: desantowych wraz z nadciągającymi oddziałami pancernymi przeciwko rzekomo niewielkim oddziałom Wehrmachtu. Jednak błędy wywiadu, niewłaściwe rozpoznanie i nieumiejętne dowodzenie doprowadziły do przetrzebienia aliantów na holenderskiej ziemi. Każdy kto grał w *Close Combat 2* mógł samemu się przekonać o bezradności piechoty powietrznej wobec niemieckich czołgów i umocnionych stanowisk obrony.

Po niepowodzeniu tejże operacji, w sztabach zaczęto zastanawiać się nad sensem takich działań, jednak wobec braku alternatywy, po raz kolejny i ostatni w tej wojnie, użyto spadochroniarzy na dużą skalę w rejonach Wesel nad Renem, 23 marca 1945 roku; wówczas, po nalotach bombowych i nawale artyleryjskiej, dwie dywizje desantowe wylądowały na wschodnim przyczółku Renu by umożliwić budowę mostu. Ta akcja w pełni się powiodła i wskazała właściwy sposób wykorzystania wojsk powietrzno-desantowych: zrzut za linią wroga na osłabiony odcinek frontu w połączeniu z akcją głównych sił lądowych pozwala na otoczenie i rozbicie wojsk nieprzyjaciela oraz błyskawiczne zajęcie



kluczowych punktów strategicznych – lotnisk czy miast. Oczywiście, wymaga to dokładnego rozpoznania terenu (którego zabrakło przy operacji Market-Garden). Tym wypróbowanym sposobem, padło już wiele dobrze strzeżonych metropolii – nawet w grze *Ciwilization 2*.

Nowa formuła wojny

W czasie drugiej wojny światowej, Niemcy dzięki swemu blitzkriegowi zapoczątkowali zupełnie nową doktrynę walki, a setki kilometrów okopów, które na stałe wtopiły się w krajobraz frontów pierwszej wojny, poszły w niepamięć jako bezużyteczne dziury w ziemi. Jednak i szybkie zagony pancerne nie zawsze mogły zdążyć w określonym czasie dotrzeć do miejsc docelowych, dlatego desant powietrzny zaczął odgrywać istotną rolę. Możliwość błyskawicznego przerzucenia własnych oddziałów drogą powietrzną przydaje się w grze *Panzer General 2*. Wróg zazwyczaj koncentruje swe jednostki od strony spodziewanego ataku, toteż przeprowadzenie dywersyjnych uderzeń dwoma grupami spadochroniarzy zrzuconymi na jego tyłach, może zmusić go do rozdzielenia sił a w rezultacie osłabienia bronionego odcinka. Należy tylko pamiętać, że skoczkowie, mimo iż są lepiej wyposażeni niż przeciętna piechota, to jednak nie będą stanowili żadnej przeszkody dla czołgów i artylerii nieprzyjaciela na otwartym terenie. Ten przykład, ponownie stawia pod znakiem zapytania sens istnienia piechoty powietrznej, tym bardziej, iż mimo możliwości jakie niesie ze sobą ten typ wojska, w grach często traktowany jest marginalnie. A szkoda, gdyż gwałtowny rozwój desantu powietrznego i jego wykorzystania w walce datuje się właśnie na lata drugiej wojny; po niej tak spektakularnych akcji już nie

było, gdyż pałeczkę przejęła kawaleria powietrzna i jej śmigłowce transportowe (vide batalie w *People's General*) – co stanowi temat na osobne rozważania. ❐

Z ostatniej chwili...

Na zachodnich rynkach pojawiła się już najnowsza, trzecia część słynnego cyklu symulacji lotniczych Microsoftu, *Combat Flight Simulator*. W odróżnieniu od poprzednich części, gdzie cele misji były z góry wyznaczone a kolejność zadań w kampanii zawsze taka sama, tutaj wprowadzono element dynamicznego pola walki: gracz sam wybiera, na którym odcinku frontu chce wykonać lot, decyduje o jego charakterze, ma także wpływ na działania wojsk lądowych. Gra jest doskonała graficznie i niebywale realistyczna, a jej dodatkową atrakcję stanowi oddanie w ręce gracza maszyn dotychczas niespotykanych w *CFS-ach*: bombowców oraz eksperymentalnych odrzutowców, które pojawiły się na lotniskach obu walczących stron pod koniec wojny. Aktualnie w redakcji trwają intensywne testy gry (recenzja za miesiąc), która już w tej chwili wykazała dwie cechy: po pierwsze, niesamowicie wciąga, po drugie, charakteryzuje się niesamowitymi wymaganiami sprzętowymi: Pentium 4 z kartą GeForce 2 Pro ledwo-ledwo ciągnie w 800x600 przy średnich ustawieniach detali. Wnioski: miłośnicy latania mogą zacierać z zadowoleniem ręce, bo szykuje się dla nich nie lada gratka, a do tego powinni poszukać wśród gwiazdkowych prezentów nowych kart graficznych.

PODNIEBNE PRZEJAŻDŻKI

Do przerzutu wojsk powietrzno-desantowych niezbędne były odpowiednio przygotowane samoloty. Oto najczęściej wykorzystywane w tym celu maszyny.

Douglas C-47 Skytrain/C3 Dakota
Amerykański samolot transportowy z kabiną dla 28 osób, 14 rannych i 3 pielęgniarzy lub dla 4536 kg ładunku. Napęd stanowiły dwa 14-cylindrowe dwugwiazdowe silniki Pratt & Whitney R-1830-92 o mocy 1200 KM. Prędkość maksymalna wynosiła 370 km/h a pułap praktyczny 7315 m. Samolot posiadał zasięg 2575 km. Nie posiadał żadnego uzbrojenia.

Junkers Ju 52/3m
Niemiecki transportowiec z lat 1933-1945; załogę stanowiło 3 ludzi. W zależności od wersji zabierał 12-18 żołnierzy lub 15 spadochroniarzy. Cechą charakterystyczną były trzy silniki o mocy 660 KM każdy nadające mu prędkość maksymalną około 300 km/h i zasięg 1280 km. Uzbrojenie stanowiły trzy karabiny maszynowe MG15 kal. 7,9 mm – jeden w kadłubie, strzelający do tyłu, oraz dwa po bokach.

TAWERNA

Opracował: Adam „Nubarus“ Piesiak

WITAM!

Miło mi po raz kolejny przywitać Was mili goście w naszej Tawernie. Niech miejsce to będzie przyjemną odmianą od ciężkich warunków, jakie panują na szlakach. Zima w tym roku jest wyjątkowo ostra, a u nas nie zabraknie ciepłego kąta, sytego posiłku, rozgrzewającego trunku, no i oczywiście wielu innych atrakcji. Jeszcze raz dziękuję wszystkim za korespondencję, którą mnie obdarzacie i jednocześnie przypominam adres, na który należy wysyłać swoich gońców: tawerna@sgk.com.pl. Dzisiaj, jeżeli tylko dopisze nam spokój, opowiem Wam o fabule i scenariuszu w cRPG. Bez tych elementu, nawet przepięknie ozdobiona gra, jest niczym Tawerna bez gości, którzy przynoszą ze sobą różnorakie historie. Chcecie posłuchać? Zaczynajmy więc...

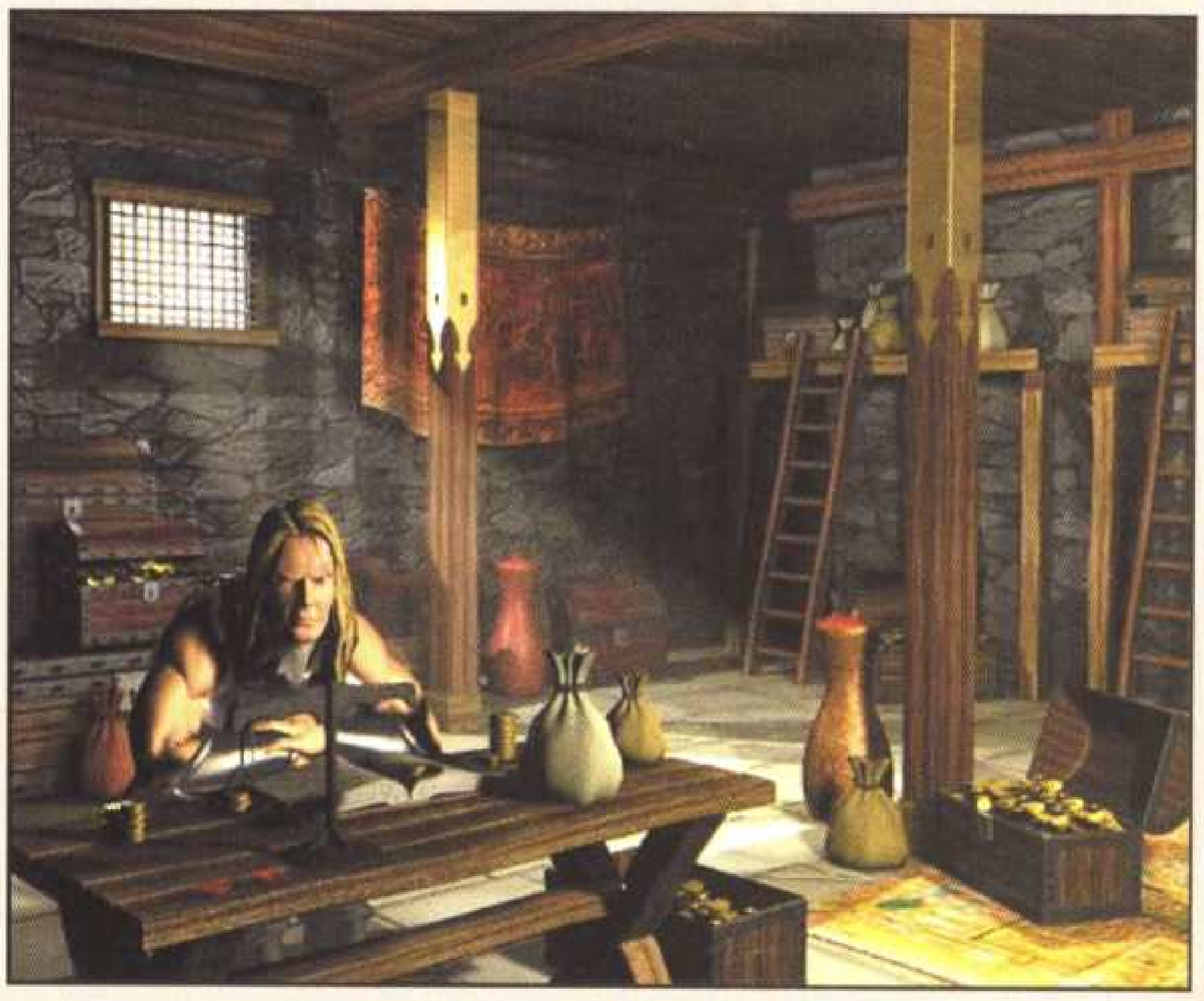
FABUŁA RODEM Z...

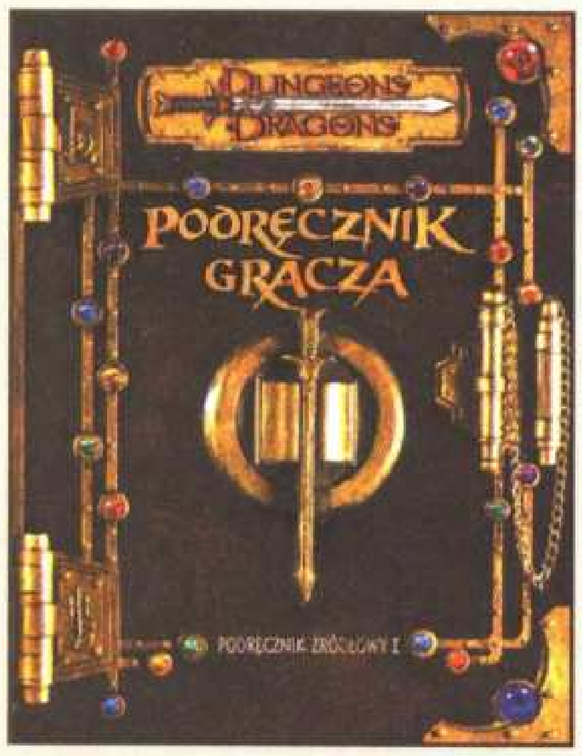
Scenariusz, fabuła – jakże często powtarzane słowa – przy okazji wspominania o RPG. Weźmy jakikolwiek podręcznik do gry fabularnej. Opisy świata, profesji, ras, ekwipunku, itd. Cóż jednak z tego, jeżeli nie towarzyszyć będzie temu odpowiednio wykreowany scenariusz? Nawet najlepszy Mistrz Gry, nie zdoła przykuć do końca uwagi swych graczy, jeżeli wcześniej nie przygotuje się do sesji. Sięgnijmy nawet do korzeni. Wstępem do RPG były gry planszowe, gdzie dzięki figurkom i odpowiednim akcesoriom przeżywać można było wspaniałe przygody. Początek tej zabawie dali znani wszystkim Gary Gygax i David Arneson, którzy stworzyli pierwszy system RPG – „Dungeons & Dragons“. Polscy gracze pamiętają także z pewnością serię gier planszowych „Magia i Miecz“. Wielka gamma postaci do wyboru, różnorakie tereny do zbadania, losowe przygody, walki z potworami, innymi bohaterami – słowem rywalizacja i wspaniała zabawa – wszystko po to, aby osiągnąć cel gry. Taka sama zależność istnieje w naszych poczciwych cRPG–ach. Ich twórcy (oczywiście nie zawsze), poświęcają mnóstwo czasu na dopracowanie szczegółów fabuły i wątków pobocznych, a wszystko po to, aby gracz poczuł, iż to on decyduje o losach swej postaci. Efekt nie zawsze jest taki, jakbyśmy tego oczekiwali. Ładne opakowanie i wstążka, nie oznacza zawsze rewelacyjnej zawartości.

Początkowo wszystkie pozycje komputerowego RPG opierały się na tradycji heroic fantasy. To właśnie graczom przez bardzo długi okres czasu, trudno było wyobrazić sobie grę w innym klimacie. Podobnie jak w tego typu literaturze, wkraczaliśmy do magicznego świata, jako postać niekoniecznie potężna, ale mająca z czasem kluczowy wpływ na losy tego świata. Oznaczało to zamknięcie się w pewnym magicznym kole. Sam znałem kilku wiernych fanów fantasy, którym po prostu się ono przejadło (na szczęście pomaga tu odstawienie na pewien czas „narkotyku“ i spróbowanie innego gatunku). Z literatury pozwolę przytoczyć sobie przykład kultowego Władcy Pierścieni, a z gier serię „Might & Magic“. Niby banalne założenia, a jednak ubarwione w ten sposób, iż zapadają w pamięć już na zawsze.

Skupmy się jednak bardziej na konkretnych pozycjach. Odwieczny problem cRPG–owców: Diablo. Jedni ganią, drudzy chwalą. Założenia fabuły budzą zainteresowanie, jednak zrealizowanie scenariusza jest tragiczne. W grze idziemy jak po sznurku, questy prawie się nie liczą, a jednak można grać i grać... Tutaj odzywa się inna żyłka każdego fana RPG i uwidacznia mocna strona Diablo, która nadrabia powyższe niedociągnięcia z nawiązką: rozwój postaci, zdobywanie kolejnych umiejętności, a przede wszystkim nowego ekwipunku. Wszystko to łączy się w dziką chęć brnięcia naprzód do celu, a potem jeszcze raz i jeszcze...

Dziś na rynku nie brak gier cRPG z dobrym pomysłem. Nie odmówi go chyba nikt „Planescape: Tortment“, czy „System Shockowi“. Początek rozgrywki w każdy z tych tytułów, powoduje, iż najchętniej zapomnielibyśmy o potrzebach fizjologicznych. Z czasem poznajemy się jednak na drobnym oszustwie twórców. Owszem intryga godna podzi-





wu, ale gdzie wielowątkowa fabuła i wolność poczynań? Niestety w tym wypadku początkowa euforia zostaje znacznie przygaszona.

Zupełnie inaczej sprawa ma się np. w „Wizardry 7", czy „Fallout". Ten ostatni pokazuje nam wreszcie o co chodzi. Dobry pomysł na zawiązanie głównego wątku, ograniczenia czasowe, a jednocześnie różnorodność świata i możliwość swobodnego podróżowania. Poza tym, to co tak lubiane przez graczy, czyli wykonywanie zadań na różne sposoby (np. wykonując questa wcielić możemy się w płatnego zabójcę, lub też zawiadomić władze i zlikwidować naszych zleceniodawców).

Dochodząc do sedna sprawy mili goście, powtórzę jeszcze raz, iż założenia scenariusza są niezwykle istotne, najważniejszy jest jednak sposób w jaki będą one realizowane. Fabuła rozwijać się powinna pod wpływem naszych czynów – nie może być ona liniowa – a dokonywane przez nas wybory, muszą mieć różnorakie skutki. Poza tym nie ma jak różne zakończenia tej samej „bajki". Niedopracowany scenariusz to jedna z rzeczy, którą niezwykle trudno nadrobić naszą wyobraźnią. Oby twórcy gier poświęcali w przyszłości temu aspektowi jak najwięcej czasu i nie śpieszyli się z wydaniem gry na Święta, czego sobie i Wam, w tym najmilszym okresie w roku życzę. ❐

ZASŁYSZANE W TAWERNIE

Dzisiejszego wieczoru kupcy przywieźli do naszej Tawerny niezwykle interesującą wiadomość. Wszyscy z Was, którzy marzyli kiedyś o stworzeniu własnej gry udać się powinni szlakiem pod adres: http://www.rpgm2000.prv.pl. Znaleźć tam można bardzo ciekawy, a co najważniejsze w pełni darmowy i w polskiej wersji językowej, program „RPG Maker 2000 PL". Dzięki tej niezwykłej aplikacji tworzyć można rozbudowane gry, choćby na wzór serii „Final Fantasy" (części od 1 do 6). Niepotrzebna jest znajomość języków programowania, gdyż poruszamy się w intuicyjnym interfejsie. Program umożliwia konstruowanie własnych czarów, przedmiotów, zdolności, potworów, bohaterów, a także animacji walk. Po stworzeniu własnej gry, możemy przekonwertować ją do wersji instalacyjnej i np. nagrać koledze na płycie CD. Osobom, które zastanawiają się nad tym, jak wypełnić sobie czas w naszej Tawernie, szczerze polecam!

PORTAL

Choć uaktywnienie czaru uruchamiającego portal na płytę CD przeniesione zostało znowu na kolejny miesiąc, to już dziś mam dla Was wyniki pierwszego konkursu organizowanego w Tawernie, od kiedy mam przyjemność ją prowadzić. Waszym zadaniem było napisać historię bohatera, dziejącą się w wybranej przez Was cRPG. Otrzymałem 32 prace na bardzo różnym poziomie i ze specyficznym podejściem do tematu. Najciekawsze dzieła, które miałem okazję przeczytać nadesłał Artur Cnotalski (gra „Neverwinter Nights"), Grzegorz Boczar (historia bohatera z „Fallout–a") oraz Otzkov, którego opowiadanie najbardziej przypadło mi do gustu (świat „Wampira Maskarady"). Serdecznie gratuluję i zachęcam do dalszego rozwijania swojego kunsztu! Przypominam, iż wszyscy zwycięzcy otrzymują od nas grę „Icewind Dale 2". W tym miejscu jeszcze raz zachęcam Was do współtworzenia Tawerny na płycie CD. Wszystkie Wasze propozycje i sugestie są mile widziane i oczekuję ich pod adresem: tawerna@sgk.com.pl.

NOWINKI

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Firma Troika Games, twórcy „Arcanum" oraz ludzie, którzy w znacznym stopniu przyczynili się do stworzenia „Fallout", pracują nad nową grą RPG. Tytuł wydany zostanie pod koniec 2003 roku przez Infogrames i bazować będzie na klasycznych zasadach AD&D.

DWA DODATKI DO NEVERWINTER NIGHTS W PRODUKCJI!

Dzięki wywiadom opublikowanym przez serwis Gamespot, dowiedzieliśmy się, iż tworzone są już dwa dodatki do „Neverwinter Nights". Pierwszy o nazwie „Shadows of Undrentide", rozwinie możliwości gry podstawowej (np. otrzymamy dostęp do ekwipunku NPC-ów). Nad całością prac czuwa firma Bioware oraz nowo powstałe studio – FloodGate (złożone z byłych członków Looking Glass Studios – twórców „Thiefa"). Fabuła rozgrywać będzie się wokół ruin miasta Undrentide, które w przeszłości było jednym z latających miast rasy Netheril. W „Shadows of Undrentide" grać będzie można nowymi postaciami, jak i kontynuować przygodę bohaterem z wersji podstawowej. Drugi dodatek nazwany roboczo „XP2", przeznaczony ma być dla postaci bardziej zaawansowanych. Według niepotwierdzonych informacji znaczącą poprawką ma być tutaj możliwość rozbudowania drużyny o więcej niż jednego NPC-a.

WORLD OF PIRATES

W 1987 roku Sid Meier stworzył wspaniałą grę „Pirates!". Mimo tylu lat, okazało się, iż już wkrótce będziemy mogli powrócić do tej pozycji, bowiem w fazie beta testów jest „World of Pirates" – nowy RPG online. Akcja rozgrywa się na XVIII-wiecznych Karaibach. Gracz wcielić może się w niezliczoną ilość postaci: piratów, korsarzy, łowców głów, kupców, itd. Głównym elementem gry są bitwy morskie, nie zabraknie jednak pojedynków szermierczych, elementów handlu, czy typowo technicznych, jak konstruowanie statków.

FINAL FANTASY I DRAGON QUEST

Dwie potężne firmy, Square i Enix, już wkrótce połączą swe siły, czego efektem będą kolejne gry przygodowo/fabularne na miano „Final Fantasy"!

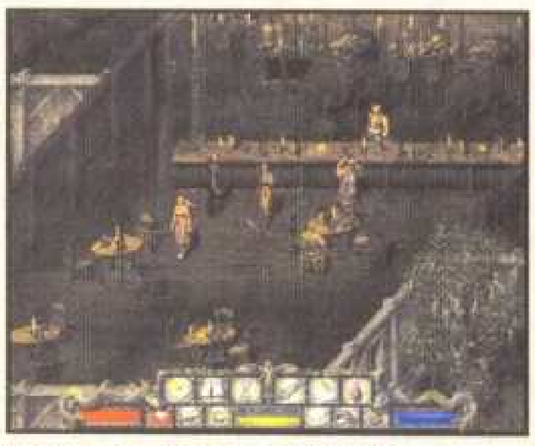
KONKURS

Dzisiejszy konkurs to nie lada wyzwanie dla Waszych pisarskich talentów. Jak wyobrażacie sobie Wasz idealny scenariusz, według którego toczy się fabuła komputerowej gry RPG? Opiszcie go w sposób najbardziej Wam odpowiadający, a swoje prace prześlijcie na konto e-mailowe: tawerna@sgk.com.pl lub na korespondencyjny adres redakcji ŚGK, koniecznie z dopiskiem „Tawerna-konkurs", do dnia 30.01.2003 r. Nagrodami są trzy gry „Elder Scroll 3: Morrowind". Zwycięskie prace opublikowane zostaną na płycie CD.

POŁAMANIA PIÓR!

KALENDARZ PODRÓŻNIKA

Jak co miesiąc zapraszam do szybkiego przeglądu zbliżających się gier cRPG, które wkrótce ukażą się na polskim rynku



Cenega: Divine Divinity
(w sklepach, 129,90 zł)

Spell of Gold
(luty 2003 rok, cena nieznana)

CD Projekt – Gothic 2
(luty 2003 rok, 99.90 zł)

GRY BEZ PRĄDU

Opracował: Ignacy Trzewiczek

MIECZ PRZEZNACZENIA

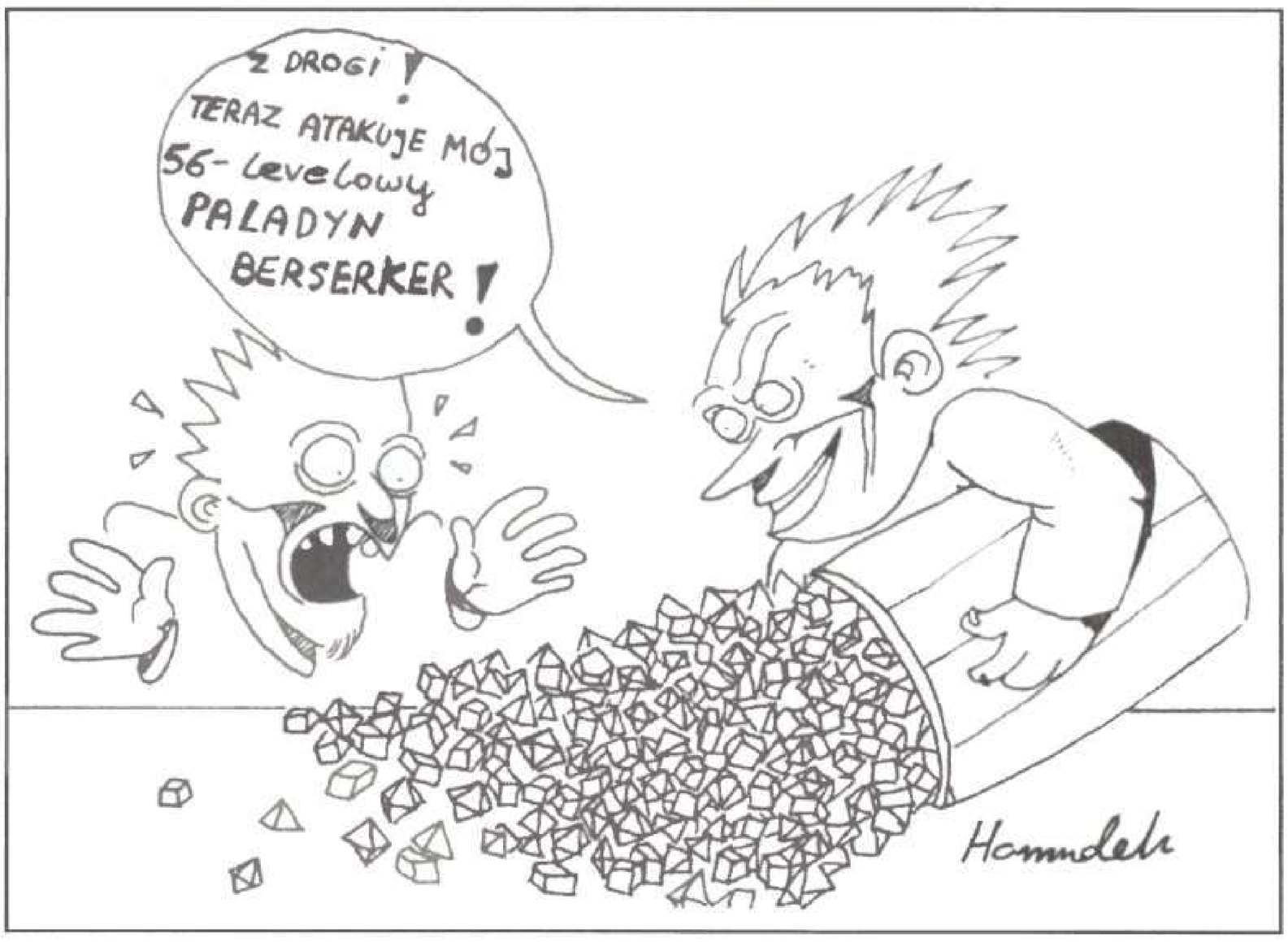
W zeszłym miesiącu ukazała się kampania „Miecz przeznaczenia", najnowszy dodatek do gry Wiedźmin: gra wyobraźni. Jest to druga pozycja w serii Biblioteki Białego Wilka – wcześniej w tej linii wydano suplement „Wojna z Nilfgaardem". Autorami „Miecza przeznaczenia" są Joanna i Maciej Szaleniec, słynny duet pisarski z Krakowa, publikujący przygody w czasopismach „Magia i Miecz" oraz „Portal", współtworzący także pozostałe dodatki do „Wiedźmina", oraz „Władcę Zimy", kampanię do Warhammera.

„Miecz przeznaczenia" składa się z trzech głównych scenariuszy oraz szeregu materiałów uzupełniających, w sumie podręcznik liczy 80 stron gęsto zadrukowanych tekstem (bez rozbuchanych i niepotrzebnych ramek jak w „L5K", czy innych grach RPG).

Przygody są interesujące, a każda kolejna, jest ciekawsza od poprzedniej. O ile pierwsza zdaje się być bardzo prosta i sztampowa, oto bowiem bohaterowie graczy mają odnaleźć zaginioną przed laty córkę temerskiego księcia, o tyle w drugiej przygodzie, gdy bohaterowie poznają już pierwsze fakty ze skomplikowanej intrygi pojawia się o wiele więcej ciekawych wątków. W trzeciej przygodzie następuje prawdziwy finał, a interesy polityczne, wyniki spisków i planów różnych sił rzucają bohaterami w przeróżne strony. Nie mogę opowiadać Wam o treści przygód – zepsułbym przecież zabawę na sesji – muszę więc pisać ogólnikami. Dość powiedzieć, że intryga całej kampanii toczy się wokół starań podpisania traktatu temersko-redańskiego – gracze zaś będą osobami, które na przekór spiskowcom i osobom niechętnym układowi będą z całych sił dążyli do sfinalizowania umów.

W mojej ocenie najistotniejszą zaletą kampanii i przygód jest ich różnorodność. Jest tu miejsce i na akcję, pościgi i walkę, jak i na negocjację i dyplomację – a autorzy gry w specjalnych ramkach umieszczonych obok tekstu uwypuklają poszczególne elementy, podpowiadając MG, w której scenie powinien postawić na grę aktorską graczy i interakcję z BN, a kiedy przyspieszyć i pomijając reguły opisać starcie z przeciwnikami. Oczami wyobraźni, gdy czytałem teksty scenariuszy widziałem moich graczy i doskonale wiedziałem, podczas których fragmentów, którzy gracze będą się emocjonowali. Każdy miłośnik RPG znajdzie tu coś dla siebie – jak wspominałem, szczególnie w drugiej i trzeciej odsłonie kampanii.

Wadą kampanii jest jej język, miejscami bardzo sztuczny, widać, że redaktorowi brakło odwagi, lub czasu, by pokreślić czerwonym flamastrem materiał. Wycięcie kilku zdań na pewno nikomu by nie zaszkodziło. Nie mniej – gracze tego nie dostrzegą, bowiem usterki stylistyczne dodatku nie mają wpływu na sesje RPG. Istotą dodatku są przygody, nie styl. A przygody są naprawdę dobre i wszystkim miłośnikom Wiedźmina pozwolą spędzić wiele miłych wieczorów. Polecam kampanię, szczególnie, iż zbliżają się święta i będzie więcej czasu do gry w RPG. ❐



ZASŁONKA GRACZA

Ukazał się pierwszy polski produkt do „d20!" Jest to „Zasłonka gracza", mocno humorystyczny produkt – bowiem skierowany do graczy, którzy dzięki niemu mają bronić się przed wrednymi Mistrzami Podziemi!

Zestaw składa się z samej zasłonki (formatu A3), na której wypisana jest masa dowcipów i śmiesznych tekstów, dzięki którym można pośmiać się na sesji. Do tego wydawca dodał tłumaczenie czarów z polskiej edycji na angielską – dla wszystkich, którzy zaczęli wcześniej grać na angielskiej. Najciekawszym jednak elementem zasłonki zdaje się być rozszerzona karta postaci mająca 16 stron – na której można wpisać wiele interesujących informacji (przyjaciół postaci, magiczne przedmioty i inne).

Zasłonka jest dość tania i całkiem zabawna – produkt dziwny, lecz całkiem ciekawy. Zobaczcie zresztą sami. ❐

TYLKO DLA MISTRZÓW GRY

W tym miesiącu „Gry bez prądu" proponują Wam coś ekstra: szkic przygody do świata „Deadlands", chociaż odpowiednio przerobiony może się nadać do dowolnego innego systemu. W sam raz dla pomysłowego Mistrza Gry, któremu wyłączyli prąd i wraz z drużyną siedzi, zastanawiając się, co by tu zrobić, zanim elektrownia przyśle ekipę naprawczą. Jeśli pomysł publikowania podobnych przygód przypadnie Wam do gustu – ślijcie maile na adres sgk@sgk.com.pl z komentarzami, propozycjami i życzeniami, postaramy się je spełnić.

Jak przystało na szkic przygody, nie będziemy się bawić w dokładne wprowadzenie; dość powiedzieć, że akcja ma miejsce w Stone City, miasteczku o renomie zapadłej dziury i takim wyglądzie. Gdzieś tam, przy głównej ulicy swój zakład ma golibroda, naprzeciw niego zaś rzeźnik i sąsiadujący z nim dentysta, bracia bliźniacy, gdyby ktoś pytał. W oddali, by zbytnio nie przeszkadzać podczas strzelanin, stoi mały kościółek, a w centrum dla odmiany fabryka, produkująca co też Ci do głowy przyjdzie, dajmy na to, łożyska. Fajna rzecz takie łożysko, rzucić tym można lub poturlać sobie. Jest więc fabryczka, jest rzeźnik i jego brat dentysta, przydałby się jeszcze szeryf, dwa salony, przybytek rozkoszy i co tam jeszcze gracze potrzebują. Tak właśnie wygląda Stone City. Bohaterowie są tu przejazdem lub rozbili się tu na dłużej, jeden z nich może tu być nawet zastępcą szeryfa, albo pomocnikiem dentysty.

PACZKA

Do miasta przyszła paczka. Taka zwykła, pocztowa paczka. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że pani Uglylegs, która ją otrzymała, zmarła dwa dni później. Pogrzeb był nadzwyczaj udany, a to za sprawą pięknej pogody, jak i nad wyraz wzruszającego przemówienia pastora Boringspeech. Wtedy jeszcze nikt nie kojarzył śmierci wdowy Uglylegs z otrzymaną paczką, tak więc nikt się nie interesował co znajdowało się w paczce. Szkoda.

Kilka dni później przyszła kolejna paczka. Jimmi Strongarm pracujący akurat w fabryce nie odebrał jej. Zrobiła to za niego jego żona, pani Melanie. Umarła tego samego wieczoru. Osierociła dwójkę dzieci i uszczęśliwiła jednego mężczyznę. I jej wyprawiono wspaniały pogrzeb, którego nie zakłóciła ani burza, ani rozpoczęte przez szeryfa dochodzenie. Szeryf Smart zaczął już coś podejrzewać. Pewności nabrał w kolejnym tygodniu, kiedy przesyłkę odebrał pastor Boringspeech. W tym wypadku sytuacja była o tyle przykra, iż nikt nie wyprawił mu tak wspaniałego pogrzebu, jakie on sam potrafił wyprawiać. Wszystko odbyło się cicho i bez podniosłej atmosfery. Gdy do miasta przyszła kolejna paczka, dały się dostrzec pierwsze oznaki paniki. Kuriera niemal zlinczowano, a osoba, do której zaadresowana była paczka, odmówiła jej przyjęcia. Szary pakunek wylądował zatem na biurku szeryfa i zaczął spędzać sen z powiek znacznej części mieszkańców naszego zaścianka. Tyle historii, właśnie gdzieś w tym miejscu możesz bezpośrednio wprowadzić chłopców do akcji. Powyższe wydarzenia mogą być dalekim tłem we wcześniejszej przygodzie, mogą być równie dobrze zrelacjonowane przez Ciebie, lub choćby przez tego frajera, który stoi za ladą w Strongdrink i myśli, że jest dowcipny. Chłopaki z posse mogą być pomocnikami szeryfa lub frajerami, których szeryf nakłoni do otwarcia paczki. Twój wybór.

W każdym bądź razie, paczuszka leży sobie spokojnie u szeryfa. Nikt się do niej nie zbliża, nikt nie ma zamiaru jej otwierać. Szeryf strachliwy nie jest, ale nie jest też głupi.

Chcesz faktów? Zbyt wiele ich nie ma, ale tak: możemy założyć, że paczki przyszły od tego samego adresata, jakiegoś typa z Teksasu, czy choćby i Alaski. Gdyby chłopcy z posse chcieli sobie potelegrafować i dowiedzieć się, co to za jeden, okaże się, że to jakiś naukowiec, który kopnął w kalendarz niecałe dwa lata temu. Wyciągnął gość kopyta, ale paczki wysyła. Zawzięty skubaniec. Szare paczki przywozi ta sama poczta kurierska. Kurier niewiele o paczkach i ich zawartości wie. Także w firmie (gdyby się chłopcom z posse telegrafowanie spodobało) niewiele wiadomo. Mają tu (tu, czyli tam, w magazynie) coś koło 300 paczek, zaadresowanych do wszystkich mieszkańców Stone City. Ups...

Nie wiem, jak Ty, ale ja gdzieś w tym właśnie miejscu dodałbym trupa. Trup w przygodzie do DL, dobra rzecz, zawsze się do czegoś przyda. Proponuję, by kopnął w kalendarz adresat tej paczki, którą właśnie szeryf trzyma na biurku. Urwało mu rękę w fabryce, albo go koń prosto w czachę kopnął, do wyboru, do koloru.

Paczka nie otwarta, adresat nie żyje, nie ma kto odprawić pogrzebu. Beton, jakich mało. Do tego w magazynach kuriera czeka jeszcze na wysłanie prawie 300 paczek. To już nawet nie jest beton, to coś jeszcze gorszego. Niedobrze jest, znaczy się...

A o co w tym wszystkim chodzi? Rzecz prosta, jak przystało na naszą ulubioną gierkę. Ten naukowiec, co to kopnął w kalendarz dwa lata temu, to był sprytny facet. Dorwał się do raportów geologicznych, przekupił kogo trzeba i jako jedna z niewielu osób, stał się posiadaczem informacji, że w okolicy miasteczka są pokłady upiorytu. Niedużo tego, ale mała odkrywkowa kopalnia by była. Następnie, jak przystało na schwarccharaktera, wymyślił mroczny plan. Spakował 300 paczek, które wypełnił trującą substancją i chciał je wysłać do mieszkańców miasteczka. Otrułby w ten sposób wszystkich mieszkańców, a następnie wykupiłby tereny w tej okolicy, bo pewnie ich cena mocno by spadła. Taki gość miał plan. Idiotyczny, nie sądzisz? Nie mniej, i tak nie udało mu się go zrealizować, bo kojfnął. Zaczęły się zabawy w spadek, testament, nawet rodzina z Europy przyjechała grabić jego dobytek. Adwokat denata zarządzał wszystkim, wreszcie, kilka tygodni temu udało mu się zamknąć wszystko i zakończyć sprawę. Widząc, że zmarły miał przygotowane do wysłania paczki – podpisał je adresem zmarłego (by mogły ewentualnie wrócić) i wysłał. Lepiej późno, niż wcale, jak to mawiają.

Tak oto mamy truciciela zza grobu...

Wracamy do Stone City? Sytuacja, jak pamiętasz jest tu niewesoła. Paczka leży u szeryfa na biurku, chłopcy z posse czekają na trzysta kolejnych paczek, ludzie w mieście robią w gacie. Co dalej? Nie mam pojęcia. Taki już jest urok szkiców przygód, że autor rzuca Szeryfowi jakieś zadanie, krótki pomysł i zostawia go z ręką w nocniku. Może się wydarzyć tysiąc spraw i rzeczy, gracze mogą rozstrzelać kuriera (przyjedzie drugi, rzecz jasna), mogą rozwalać wszystkie kolejne paczki. Mogą też zająć się sprawą kopalni... Ba! Jak masz fantazję i ubarwisz ten krótki szkic kilkoma jeszcze motywami – a uważam, że wcale by mu to nie zaszkodziło – to będzie się działo jeszcze więcej!

Summa summarum. Baw się dobrze. Uważaj na listonosza. I nigdy nie otwieraj cudzych paczek. ❐

KONIEC HOGSHEAD!

Angielskie wydawnictwo Hogshead, wydawca takich gier jak Warhammer RPG, czy Baron Munchausen zostało zamknięte. W pożegnalnym liście szef firmy, James Wallis pisze, iż jest już zmęczony i po ośmiu latach ciężkiej pracy nie znajduje już dość sił i energii, by prowadzić Hogshead. To szokująca wiadomość dla wszystkich miłośników Warhammera, szczególnie, że jeszcze przed miesiącem ukazał się najnowszy dodatek do WFRP poświecony krasnoludom w Starym Świecie!

BEST OF MIM

Zgodnie z zapowiedziami – o czym informowaliśmy w poprzednim ŚGK, ukazał się zbiór najlepszych artykułów z niemal dziesięcioletniej historii magazynu Magia i Miecz. Antologia trafiła do sprzedaży na początku grudnia, a jej recenzję znajdziecie w najbliższym numerze ŚGK.

MISTRZ PODZIEMI W GRUDNIU?

Niestety, nie ukazał się jeszcze Przewodnik MP do polskiej edycji D&D. Głosy dochodzące z wydawnictwa ISA mówią o 18 grudnia, jako dacie premiery, wiadomo jednak, że to tylko kilka dni przed świętami i ewentualny poślizg przesunie premierę na nowy rok. Jak będzie – dowiemy się już niebawem.

WHITE WOLF W OFENSYWIE

Amerykańskie wydawnictwo White Wolf, wydawca linii gier Świata Mroku przeszło w ostatnich miesiącach do silnej ofensywy i wydało nowe gry w serii Dark Ages (Mroczne Wieki) oraz zupełnie nowy tytuł: „Demon: the Fallen", opowiadający historię upadłych aniołów. Ta ostatnia, niezwykle interesująca pozycja jest o tyle niezwykła, że jako jedyna w całej serii ma optymistyczny akcent – anioły mają szansę na odkupienie. White Wolf jest jedną z niewielu firm na zachodnim rynku RPG wciąż konsekwentnie wydających gry nie opierające się na mechanice d20.

NEUROSHIMA W SKLEPACH

W chwili, kiedy oddajemy ŚGK do druku Neuroshima jest gotowa i również kierowana jest do drukarni – tak więc istnieje więcej niż duże prawdopodobieństwo, iż w chwili kiedy czytacie te słowa będzie właśnie trafiała do sprzedaży. Dla wszystkich czytelników ŚGK przygotowaliśmy prezent – w następnym wydaniu ŚGK na płytce CD znajdzie się demo gry – w formacie pdf!

MUZYKA

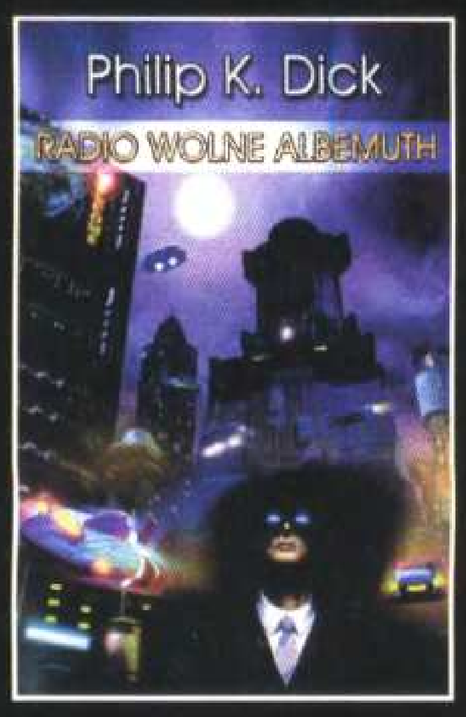
Nie są tajemnicą znane i praktykowane od lat mariaże różnych rodzajów muzyki z fantastyką. Tematyka ta gównie podejmowana jest przez muzyków tworzących kompozycje elektroniczne (vide Laserdance) oraz autorów związanych z heavy metalem. Prym pod tym względem wiodą w szczególności zespoły stosunkowo młode, na ogół zresztą wywodzące się z Niemiec, które obecnie stają się stolicą ciężkiego brzmienia. Sztandarowym przykładem istnienia podobnych tendencji jest zespół Irón Savior, który od początku podejmuje problemy z zakresu fantastyki. Zainteresowanie fantastycznymi opowieściami kontynuowane jest na najnowszym, czwartym już albumie zatytułowanym Condition Red. Jest to kolejna część historii zagłady Atlantydy, której konsekwencje odczuwają ludzie w odległej przyszłości. W tekstach przewijają się akcenty wojenne, pełno tu bohaterów, i ich niezwykłych wyczynów. Dobrą ilustracją charakteru wydawnictwa są takie utwory jak Protector, Warrior, czy Tales of The Bold. Ponieważ Condition Red zalicza się do tzw. concept albumów, historia walki ludzkości z cybernetyczną maszyną jest kompletna, choć zapewne zło powróci przy okazji kolejnej płyty.

Od strony technicznej nagrania prezentują się bardzo przyzwoicie, choć trudno nie zauważyć podobieństw do poprzednich dokonań grupy. Nic dziwnego, skoro twórcą niemal wszystkich utworów jest Piet Sielck, znany kompozytor, a wcześniej producent heavy metalowy. Prawie wszystkie piosenki należą do szybkich i dynamicznych, nie ma tu chwili czasu na odpoczynek, a każda wygrana potyczka prowadzi do następnej, jeszcze większej. Bardzo dobrze rozplanowane partie gitar elektrycznych współgrają z żywiołową perkusją oraz nieco mniej wyraźnymi keyboardami. Nad muzyką kontrolę sprawuje jednak lider zespołu i jego wokalista – Piet Sielck we własnej osobie. Jest to zatem idealna ilustracja komputerowych batalii w kosmosie, szczególnie tych z udziałem myśliwców. Wydaje się, iż mamy kolejne udane dzieło dopingujące do walki w takich grach, jak X-Wing, czy Wing Commander.

Piotr Bilski

Iron Savior - Condition Red
2002, Noise Records

KSIĄŻKI



„Radio Wolne Albemuth“ zostało opublikowane w 1985 roku, trzy lata po śmierci Philipa K. Dicka. Manuskrypt przechował i udostępnił wydawcy kolega Philipa – pisarz science-fiction Tim Powers. Akcja książki rozgrywa się w latach 50. i 60.; powieść uchodzi za pierwowzór „Valis“. Powstała w 1976 roku, lecz na skutek żądań wydawcy odnośnie zmian w tekście, szybko trafiła do szuflady.

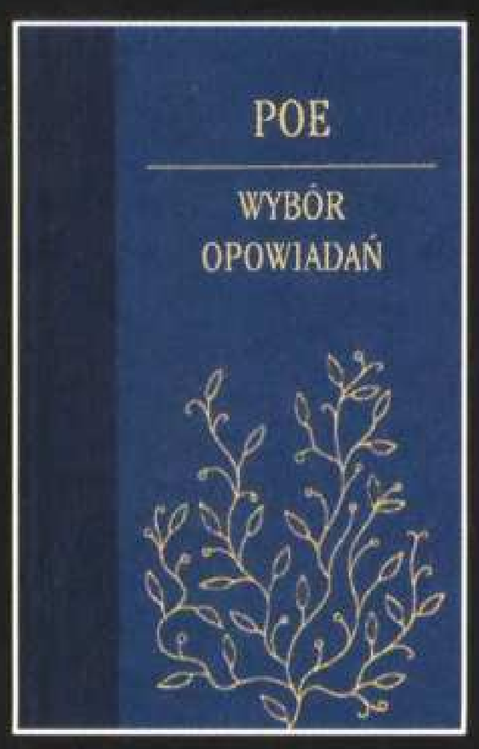
Po raz pierwszy w swej twórczości Dick sam jest narratorem powieści; opisuje też swoje alter ego, niejakiego Nicholasa Brady, który w Berkeley studiował, a potem zatrudnił się jako sprzedawca płyt w sklepie muzycznym. Brady staje się świadkiem szeregu dziwnych objawień, przy czym nie wiadomo, kto i dlaczego przesyła mu informacje. Może jest to inteligentna istota z kosmosu, może grupa takich istot; może Duch Święty, albo nawet sam Bóg. Głos odzywa się w snach, jak też słychać go z wyłączonego radioodbiornika.

Ten niewątpliwie paranoiczny rys, silnie obecny w twórczości autora „Ubika“, zawiera wątki autobiograficzne. W kilku swoich snach Phil widział sowieckich naukowców pilnujących, aby obcy satelita – właśnie VALIS – funkcjonował prawidłowo. Wcześniej Dick podejrzewał, że VALIS (Vast Active Living Intelligence System) pochodzi z układu Fomalhaut, który nazywał Albemuth (z arabskiego Al Behemoth – wieloryb). Paranoidalny obraz świata znajduje też odzwierciedlenie w spiskowej teorii państwa, wyrosłej na żyznej glebie makkartyzmu. Przedstawicielem wrogich sił w „Radiu Wolne Albemuth“ jest prezydent Ferris F. Fremont, mający wiele wspólnego z Nixonem. Jego inicjały to nieprzypadkowo FFF. „F“ to szósta litera alfabetu, przez co otrzymujemy liczbę Bestii z „Apokalipsy“ św. Jana – 666.

„Radio Wolne Albemuth“ to znakomite uzupełnienie „Valis“ – niejako prolog do tej książki. Dick znów dotyka tu kwestii najważniejszych: natury naszej rzeczywistości i zagadnień z dziedziny teorii poznania.

WOJCIECH M. CHUDZIŃSKI

„Radio Wolne Albemuth“,
Philip K. Dick.
Tłum. Tomasz Bieroń.
Wyd. Zysk i S-ka,
Poznań 2002 r.



Edgar Allan Poe to pisarz zainteresowany wyłącznie mrocznymi stanami ludzkiej duszy. Wszelkie anomalie, patologie, rozdwojenia i szaleństwa pociągały go, jak innych ludzi – rzeczy miłe. Odkrywany przez kolejne pokolenia czytelników, Poe wciąż rzetelnie straszy – historiami przyprawiającymi o dreszcz zgrozy. Człowiek zamurowany żywcem, okrutne morderstwa, duchy i upiory, nawiedzone domy i nieszczęśnicy budzący się kilka metrów pod ziemią, pochowani przez omyłkę. Pomimo upływu lat historie opowiadane przez Poego się nie starzeją.

Poe urodził się w 1809 r. w Bostonie; zmarł w niewyjaśnionych okolicznościach w roku 1849. Był synem pary wędrownych aktorów; został osierocony nim ukończył trzy lata. Całe życie walczył z nędzą, nieuleczalną chorobą swojej młodej żony oraz nałogiem alkoholowym. Jego literacka kariera zaczęła się od nagrodzonego w 1833 roku opowiadania „Rękopis znaleziony w butelce“. Sześć lat później ukazuje się pierwsze książkowe wydanie opowiadań Poego. Jest rzeczą pewną, że jego utwory odcisnęły swe piętno na wielu twórcach literatury fantastycznej, sensacyjnej i detektywistycznej. Verne w hołdzie zadedykował Poemu swą powieść „Lodowy sfinks“, a Sherlock Holmes w prowadzonych przez siebie śledztwach stosował metodę dedukcyjną C.A. Dupina z „Morderstw przy Rue Morgue“.

Wydawnictwo „Świat Książki“ wydało właśnie nowy wybór opowiadań amerykańskiego autora. Znajdziemy w nim teksty bardzo dobrze znane i nigdy jeszcze na język polski nie tłumaczone. Wszystkich przekładów dokonał Sławomir Studniarz, który też opatrzył tom posłowiem. Warto przekonać się, jak brzmi Poe w tłumaczeniu świeżym, które jest bliższe oryginałowi, a jednocześnie doskonale oddaje klimat mrocznych opowiadań Poego.

WOJCIECH M. CHUDZIŃSKI

„Wybór opowiadań“,
Edgar A. Poe.
Wyd. Świat Książki.
Tłum. Sławomir Studniarz.
Warszawa 2002 r.

KOMPANIA BRACI

FILM

„Szeregowiec Ryan", zdobywca 5 Oscarów w 1998 roku, przez wielu – nie tylko miłośników kina wojennego – uważany jest za jeden z najlepszych filmów w historii kina. Wszystkie jego zalety zostały wykorzystane z jeszcze lepszym powodzeniem przez reżysera Stevena Spielberga i aktora Toma Hanksa, którzy są producentami serialu „Kompania braci".

Zrealizowany za sumę 120 milionów dolarów (rekordowa kwota przy produkcji serialu), jest ekranizacją książki znanego historyka wojskowości Stevena E. Ambrose'a, wydanej pod tym samym tytułem. Jest swoistym zapisem szlaku bojowego kompani E 506, pułku 101 amerykańskiej dywizji powietrzno-desantowej – od początku powstania jednostki w obozie treningowym w USA, poprzez walki w Normandii, Holandii i słynną operację w Ardenach, aż po działania na terytorium Niemiec.

Podzielony na 10 odcinków mini serial, zachwyca nie tylko pod względem technicznej realizacji (montaż, zdjęcia, dźwięk i efekty specjalne), ale również wspaniale ukazuje wzajemne relacje żołnierzy. Serial, który zdobył zasłużoną sławę, zbierając mnóstwo nagród (w tym Złote Globy i nagrody Emmy), wyświetlany był już w Polsce, aż na dwóch kanałach telewizyjnych. Jednak dopiero edycja DVD w pełni pokazuje jego walory. Specjalny 6-płytowy zestaw zawiera wszystkie 10 odcinków, z dźwiękiem w DD 5.1 i idealnym obrazem. Do tego specjalny zestaw dodatków, który zainteresuje nie tylko miłośników militariów.

Reżyseria (10 odcinków): P. A. Robinson, R. Loncraine, M. Salomon, D. Nutter, T. Hanks, D. Leland, D. Frankel, T. To,
Obsada: David Swimmer, Damian Lewis, Donnie Wahlberg, Mathew Settle, Ron Livingston i inni
Dystrybucja: Warner Home Video

HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC

FILM

Druga część przygód sympatycznego młodego czarodzieja, oczekiwana jest w Polsce z nie mniejszą niecierpliwością, co kontynuacja „Władcy pierścieni". Ekranizacją kolejnego tomu cyklu stworzonego przez J. K. Rowling, ponownie zajął się Chris Columbus, hollywoodzki specjalista od kina familijnego. W obsadzie znaleźli się odtwórcy głównych ról z „Kamienia Filozoficznego". Ponownie natomiast ekipę uzupełnili aktorzy brytyjscy – szczególnie Keneth Branagh błyszczy w roli próżnego i zarozumiałego nauczyciela obrony przed czarna magią.

Jego rola w tej historii jest nader ważna, bowiem Hogwart staje się miejscem przerażających wydarzeń. Kolejni uczniowie padają ofiarą tajemniczej klątwy. Głównym podejrzanym dość szybko staje się Harry Potter, który traci niemal wszystkich przyjaciół. W wyjaśnieniu całej sprawy liczyć może tylko na Rona Weasley'a i Hermionę Granger. Zagadka zostanie oczywiście rozwiązana, ale zanim do tego dojdzie, czeka nas sporo emocji.

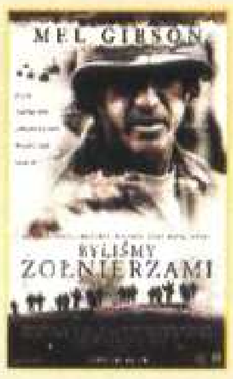
„Komnata Tajemnic", w porównaniu z częścią pierwszą, otrzymała znacznie więcej efektów specjalnych, film cechuje też dużo szybsza akcja. Reżyser zresztą od początku zapowiadał, że nie jest to raczej tytuł dla najmłodszych widzów. Sporo w nim bowiem „dość przerażających" scen,

z udziałem m.in. olbrzymiego węża i stada pająków. Ci jednak, którzy przeczytali książkę, powinni być przygotowani na wszelkie atrakcje. Scenariusz został napisany tak, aby pozostać jak najwierniejszym samej powieści.

Reżyseria: Alain Chabat
Obsada: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, Keneth Branagh, Alan Rickman i inni
Dystrybucja: Warner Bros Poland

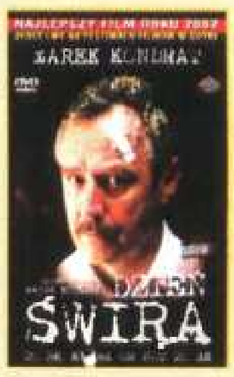
DVD

BYLIŚMY ŻOŁNIERZAMI



Randall Wallace (twórca scenariusza „Braveheart") ponownie współpracuje z Melem Gibsonem i raz jeszcze mamy do czynienia z epickim dziełem pełnym scen batalistycznych. Znakomity montaż i zdjęcia, a ponadto gwiazdorska obsada – to obraz filmu „Byliśmy żołnierzami". Rekonstrukcja pierwszej dużej bitwy w trakcie wojny w Wietnamie, stara się pokazać obie strony konfliktu. Z jednej strony, godzina po godzinie, śledzimy przebieg zaciekłych walk, z drugiej towarzyszymy rodzinom żołnierzy. Pod względem technicznym wydaniu DVD nie można nic zarzucić – polski lektor oraz dźwięk w DD 5.1 i DTS, a także standardowe dodatki. Miłośnicy dobrego kina wojennego nie powinni przeoczyć tego tytułu.

DZIEŃ ŚWIRA



W ocenie wielu krytyków i widzów – najlepszy polski film tego roku. Marek Koterski, twórca kultowego „Nic śmiesznego", raz jeszcze powraca do postaci Adasia Miałczyńskiego – Cezarego Pazurę tym razem z bardzo dobrym skutkiem zastąpił Marek Kondrat. Jeden dzień z życia sfrustrowanego inteligenta, jednocześnie śmieszy i skłania do refleksji nad problemami życia codziennego. Na DVD pojawiło się wydanie specjalne, które ucieszy najbardziej miłośników reżysera. Na pierwszym dysku film, na drugim mnóstwo ciekawych dodatków. Do tego dźwięk w DD 5.1 i DTS oraz bardzo dobrej jakości obraz.

13 DUCHÓW

Remake słynnego horroru Williama Castle z 1960 roku, z pewnością zachwyci bardziej miłośników efektów specjalnych, niż zagorzałych fanów tego gatunku. Historia szklanego domu, w którym przetrzymywane są tytułowe duchy, straciła znacznie na atmosferze, ale za to zyskała na wizualnej atrakcyjności. Reżyser Steve Beck postawił na efekty i to one dominują w filmie. Wydaje się, że to głównie z ich powodu warto sięgnąć po tę płytę. Dysk ma bardzo dobrej jakości obraz i dźwięk (DD 5.1) oraz dość nieliczne dodatki: film o realizacji, filmografie, komentarz reżysera i zwiastun – to jak na przeciętną płytę Warnera trochę mało.

KONKURS

PYTANIE KONKURSOWE

Proszę podać tytuły filmów, które do tej pory wyreżyserował Mel Gibson?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych, z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do końca stycznia 2003.

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy płyty DVD ufundowane przez firmę Monolith Video i Vision Film Distribution.

Z ostatniej chwili...

Amerykańska firma Discover 2Go wprowadziła nowe karty kredytowe wielkości paczki gum do żucia, które można podczepić do breloka na klucze. Nowe karty kredytowe to kolejny krok w rozwoju rozliczeń elektronicznych. Firma liczy, że popularność karty Discover 2Go, spowodowana połączeniem zaawansowanych technologii i siły marketingu obejmie miliony ludzi, którzy nie posiadając przy sobie portfela będą mogli regulować swoje należności.

W środę, 27.11.2002 Roxio poinformowało o sfinalizowaniu transakcji zakupu bankrutującej firmy Napster. Napster ogłosił bankructwo w czerwcu 2002 roku. Początkowo firmę miał wykupić za 9 mln USD od dawna inwestujący w Napstera niemiecki koncern medialny Bertelsmann, jednak sąd nie zgodził się na zawarcie transakcji. Powodem była postawa zarządu Napstera, który w ostatnich miesiącach działalności firmy zdawał się pracować bardziej z myślą o Bertelsmannie, niż o macierzystej firmie. Teraz prawa do technologii i nazwy Napstera (nie przejmując zobowiązań prawnych) za kwotę 5 mln USD kupiło Roxio, twórca oprogramowania dla nagrywarek CD-R. Tak naprawdę nie wiadomo, co Roxio chce zrobić z Napsterem. Oficjalne stanowisko w tej sprawie ma zostać ujawnione w najbliższych miesiącach. Obecnie Roxio oferuje usługę subskrybowania muzyki za pośrednictwem Pressplay, spółki należącej do dużych wytwórni płytowych. Wydaje się, iż firma pracuje nad stworzeniem własnego, niezależnego serwisu – w tym celu podpisała już umowę licencyjną z EMI.

Pojawił się nowy robak internetowy Datrix atakujący użytkowników programu KaZaA Media Desktop. Jego uruchomienie powoduje zapisanie kopii wirusa w katalogu Windows \Kazaa\Cloudload oraz dodanie go do zasobów udostępnianych w sieci P2P. Ponadto program umieszcza w Rejestrze klucz powodujący uruchamianie Datriksa wraz z systemem Windows. Pamiątką po „robaku" jest nowa tapeta Pulpitu – czarna z czerwonym napisem LoL.

DRUKUJ NA PŁYTACH

Profesjonalne nadruki na płytach CD/DVD

www.tdk.pl

Firma TDK wprowadza na rynek nowe urządzenie – drukarkę do wykonywania nadruków na płytach CD i DVD. Urządzenie pozwala na drukowanie tekstu i grafiki bezpośrednio na powierzchni płyt CD/DVD. Drukarka będzie dostępna w Polsce już od grudnia 2002 r. Nowa drukarka TDK CD/DVD LPCW-50 jest bardzo wydajnym i łatwym w użyciu urządzeniem do wykonywania na płytach CD i DVD nadruków o profesjonalnej jakości. Urządzenie drukuje bezpośrednio na powierzchni CD i DVD dowolnego typu – do drukowania nie trzeba używać specjalnych płyt. W porównaniu z płytą, na którą naklejona jest etykieta z opisem, CD lub DVD z bezpośrednio naniesionym nadrukiem zapewnia znacznie lepszą niezawodność odtwarzania, dzięki doskonałemu wywarzeniu. W urządzeniu wykorzystano metodę druku termotransferowego polegającą na uzyskiwaniu obrazu poprzez odgrzewanie barwnika zawartego w specjalnej taśmie. Już w chwili wyjmowania płyty z drukarki tusz jest suchy, a cała operacja wykonania nadruku zajmuje zaledwie kilka sekund. W drukarce zastosowano kasetki z taśmą barwiącą w kolorach: niebieskim, czerwonym, czarnym i srebrnym. Pojedyncza kasetka wystarcza do wykonania nadruków na ok. 40 płytach. W zestawie razem z drukarką znajdziemy też oryginalne oprogramowanie firmy TDK dla środowiska Windows, dzięki któremu można eksperymentować z czcionkami oraz układami nadruków, tworząc łatwo rozpoznawalne płyty CD i DVD dopasowane do indywidualnych potrzeb i upodobań. Program zawiera szablony (muzyka, dane komputerowe, zdjęcia cyfrowe) ułatwiające wykonanie nadruków. Oczywiście można też wybrać opcję samodzielnego projektowania i stworzyć unikalny nadruk wykorzystując własne rysunki czy zdjęcia. Oprogramowanie umożliwia również importowanie listy z tytułami utworów z CD Text i z Windows Media Player oraz nazw plików i katalogów z komputera PC. Drukarka TDK do wykonywania nadruków na płytach CD/DVD oferowana jest w komplecie z kasetkami z taśmą barwiącą. Sugerowana cena detaliczna drukarki – 620 złotych.

BANTAM BA800: ODTWARZACZ-KAMELEON

Elegancki przenośny odtwarzacz plików mp3

www.bantamusa.com

Jedną z oryginalniejszych premier targów Comdex jest przenośny odtwarzacz plików MP3 firmy Bantam. Urządzenie posiada wbudowany kolorowy wyświetlacz, który może służyć do przeglądania zdjęć. Wyposażono je również w technologię CooLights, która pozwala użytkownikowi zmieniać kolor obudowy odtwarzacza. Do wyboru jest aż 256 różnych kolorów obudowy – możliwość tak daleko posuniętej personalizacji wyglądu urządzenia to prawdziwa nowość. Jednak BA800 to przede wszystkim odtwarzacz muzyki – obsługuje formaty MP3 i WMA, jednak producent zapowiada, że w momencie pojawienia się nowych formatów użytkownicy otrzymają możliwość upgrade'u oprogramowania. Kolorowy ekran o przekątnej 1,8 cala pozwala na przeglądanie obrazów zapisanych w formacie JPEG, GIF, BMP lub TIFF. Urządzenie posiada 256 MB pamięci oraz slot rozszerzeń SecureDigital. Z komputerem komunikuje się poprzez port USB. Wbudowana bateria pozwala na 16 godzin słuchania muzyki. Wymiary odtwarzacza to 88 x 72 x 40 mm, waga – 86 g. Sprzedaż BA800 ma rozpocząć się już wkrótce, jego cena w USA wyniesie 300 USD.

ODTWARZACZ DVD Z OBSŁUGĄ DIVX

Przełom w odtwarzaniu filmów

www.zayotech.com

W styczniu firma Neuston z Singapuru wprowadzi do sprzedaży odtwarzacz Maestro DVX-1201. Oprócz odtwarzania filmów z płyt DVD, urządzenie będzie oferować możliwość korzystania z coraz popularniejszego wśród użytkowników komputerów formatu DivX. DivX to podstawowy format kodowania filmów wymienianych w internetowych sieciach peer-to-peer. Jak do tej pory odtwarzanie DivX-ów było możliwe tylko na komputerach i – po zastosowaniu odpowiedniego oprogramowania – konsolach do gier nowej generacji. Teraz obsługa DivX-ów trafia do stacjonarnego odtwarzacza DVD. Maestro DVX-1201 pozwoli też na odtwarzanie filmów w formacie MPEG-4, muzyki zapisanej jako MP3 lub WMA, a nawet przeglądanie graficznych plików JPEG. Odtwarzacz będzie pierwszym produktem firmy Neuston. Cena urządzenia nie powinna przekroczyć 350 USD. Maestro DVX-1201 będzie jednym z pierwszych, ale nie jedynym urządzeniem tego typu dostępnym na rynku. Podobny produkt już teraz wprowadza do swojej oferty duńska firma KiSS Technology. Jej urządzenie będzie nieco droższe od odtwarzacza Neuston – cena wyniesie 400 euro.

WRZUĆ MONETĘ

Pecet na pieniążki

www.d-vox.com

Japońska firma Digital Vox opracowała ulicznego peceta na monety. Komputer nazwany Bulkhead PC przeznaczony jest do instalacji w hotelach, szkołach bądź na lotniskach. Jak łatwo odgadnąć, po wrzuceniu monety (automaty przyjmują też banknoty i karty elektroniczne) umożliwia on przez określony czas korzystanie z Sieci oraz zainstalowanego oprogramowania (np. aplikacji biurowych lub telefonii internetowej), a jego przewaga nad maszynami z kafejek internetowych polega na możliwości pracy bez nadzoru – tę funkcję przejmą centralne komputery sieci automatów. Autorzy komputera informują ponadto o zabezpieczeniach chroniących przed nieautoryzowanym dostępem i atakiem wirusów – jednym z nich jest zamontowany w obudowie linuksowy firewall. Producent wartych 3800 USD komputerów nie wyklucza możliwości ich eksportu do Europy i Stanów Zjednoczonych.

NIEKOŃCZĄCA SIĘ POJEMNOŚĆ

Zewnętrzny dysk twardy Western Digital

www.westerndigital.com

Firma Western Digital zapowiedziała wprowadzenie do sprzedaży największego i najszybszego zewnętrznego dysku twardego świata – modelu 200 GB FireWire. Połączenie szybkości obrotowej 7200 RPM z wydajnością interfejsu FireWire i dużą pojemnością sprawiają, że produkt Western Digital wyznaczy nowe standardy dla urządzeń tej klasy. Dzięki nowemu dyskowi zewnętrznemu FireWire o pojemności 200 GB, użytkownicy otrzymają szybkie i wygodne narzędzie do przechowywania dużych ilości danych pochodzących z montażu materiałów wideo, kamer i aparatów cyfrowych, skanerów lub kolekcji utworów muzycznych w formatach cyfrowych. To także dogodne rozwiązanie do sporządzenia kopii wewnętrznego dysku twardego – wszystkie dane zmieszczą się na jednym dysku, co nie jest możliwe przy użyciu płyt CD lub innych nośników wymiennych. Nowy dysk może być podłączany i odłączany bez konieczności restartu komputera, co zwiększa bezpieczeństwo operacji i ułatwia wymianę danych pomiędzy kilkoma komputerami. Dyski są kompatybilne z wszystkimi komputerami Macintosh i PC wyposażonymi w port FireWire, pracującymi pod kontrolą systemu Windows 98 SE/Me/2000/XP lub Mac OS 9.x oraz późniejszymi. Wszystkie produkty Western Digital FireWire są objęte 12. miesięczną gwarancją. W USA dysk WD 200 GB FireWire będzie dostępny najprawdopodobniej jeszcze przed końcem listopada. Przewidywana cena to 399 USD.

NOWE MONITORY PLAZMOWE PHILIPS POLSKA

50 cali dla nielicznych

www.philips.com.pl

Philips Polska wprowadza do oferty handlowej nowe monitory plazmowe o symbolach 420P30 (model o przekątnej obrazu 42 cale) oraz 500P30 (o przekątnej obrazu wynoszącej 50 cali). Nowe monitory należą do serii Brilliance i odznaczają się doskonałą jakością wyświetlanego obrazu, a zawdzięczają to nowoczesnym panelom plazmowym wykonanym w technologii AliS. Liczba pikseli w przypadku modelu 420P30 wynosi 1024 x 1024, co przy wielkości plamki 09, x 0,51 mm pozwala na wyświetlanie klarownego i precyzyjnego obrazu o maksymalnie dobranej głębi i gradacji kolorów. Model 500P30 zawdzięcza doskonałość obrazu liczbie pikseli wynoszącej 1365 x 768 oraz rozmiarom plamki: 0,81 x 0,81 mm. Nowe monitory plazmowe to doskonałe urządzenia do profesjonalnego wyświetlania obrazu, ich wartość użytkowa oraz wielofunkcyjność wzrasta dzięki różnorodnym gniazdom sygnałowym.

ORGANIZER POCKET@I

Dla biznesmenów

www.necinfrontia.co.jp/pot/pocket_i/

NEC Infrontia zaprezentowało w Japonii organizer Pocket@i z wbudowaną możliwością transmisji danych i funkcją komunikacji głosowej. Produkt przeznaczony jest przede wszystkim dla sektora biznesowego. Pocket@i dostępny będzie w trzech wersjach: pierwsza, zgodna z IEEE802.11b z obsługą VoIP; druga, z wbudowaną obsługą transmisji danych i rozmów głosowych; trzecia, dedykowana do transmisji danych przez bezprzewodową sieć LAN. Wszystkie modele nowego organizera dostępne będą w sprzedaży od grudnia. Wersja podstawowa będzie kosztować 1 500 USD. NEC spodziewa się sprzedać w pierwszym roku 50 tys sztuk, a w 2005 sprzedaż ma wzrosnąć do 160 tys. sztuk rocznie. Wszystkie wersje Pocket@i wyposażono w laserowy czytnik kodów paskowych, możliwość przeglądania stron WWW, pracę w programach Word, Excel, Power Point, przeglądanie dokumentów PDF oraz standardowe funkcje organizera. Dodatkowo Pocket@i można uzbroić w technologię Bluetooth, która umożliwia wykorzystanie organizera jako telefonu komórkowego, oraz w czytnik kart magnetycznych. NEC przewiduje, że nowe urządzenia znajdą zastosowanie w systemach zamówień i inwentaryzacji, głównie w firmach transportowych i dystrybucyjnych. Organizer posiada 400 MHz procesor Intel Xscale, 64 MB pamięci ROM/RAM, 3.5 calowy wyświetlacz LCD z rozdzielczością 240 x 320 punktów i pracuje pod systemem Windows CE.NET4.1. Litowo-jonowy akumulator zapewnia ciągłą pracę przez 4 godz., a anty-wstrząsowa obudowa chroni przed uszkodzeniem. Zewnętrzne wymiary to 80 x 159 x 22,9 mm (szer. x wys. x gł.). Pocket@i waży tylko 280 g.

NOWOŚCI NVIDII

Karty graficzne z rdzeniem GeForce FX

www.nvidia.com

Nvidia chce wypuścić modele NV35 i NV34 późną wiosną lub dopiero jesienią przyszłego roku, natomiast procesor NV31 może pojawić się trochę wcześniej. NV31 to następca procesora GeForce4 Titanium, NV34 to podstawowe rozwiązanie procesorów graficznych następnej generacji, natomiast NV35 będzie produktem dla wymagających entuzjastów. Obecnie na rynku pojawiają się karty wyposażone w najnowszy rdzeń graficzny GeForce FX. Choć nVidia nie sugerowała producentom cen kart graficznych z tym procesorem, z dużym prawdopodobieństwem można założyć, że karty te nie będą tanie. Na rynku mają się pojawić dwie wersje kart nVidii – GeForce FX 5800 i GeForce FX 5800 Ultra, których cena będzie sytuować się w przedziale od 370 USD do 470 USD. Nieco zaskakująca jest informacja, jaka pojawiła się na niemieckiej wersji Yahoo, że niektórzy sprzedawcy nieco wcześniej wprowadzą do swojej oferty handlowej produkty z procesorem GeForce FX, których cena będzie w przedziale od 500 do 600 Euro.

NECIE

POCKETPAGE.PL

Jeden z lepszych polskich serwisów poświęconych palmtopom, czyli komputerom mieszczącym się calkowicie w dłoni użytkownika. PocketPage traktuje o palmtopach wyposażonych w system Windows CE oraz PocketPC autorstwa znanego wszystkim Microsoftu. Na stronie można także znaleźć najświeższe informacje ze świata palmtopów, forum posiadaczy teo rodzaju sprzętu oraz bogaty zbiór programów.

www.pocketpage.pl.

W INTERNETY

PALMTOP ONLINE

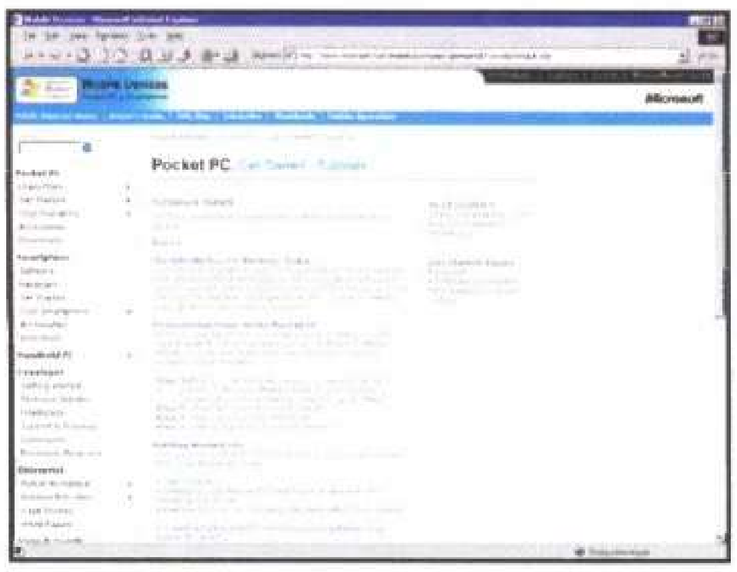
Kolejna bardzo dobra polska strona o komputerkach PocketPC. Oferuje publikowane na bieżąco informacje z całego świata dotyczące tematu, kilkanaście ciekawych artykułów dla posiadaczy PocketPC, interesującą galerię oraz forum dla posiadaczy palmtopów (jednak rzadziej odwiedzane niż to na stronie www.pocketpage.pl). Warto tę stronę odwiedzić przed planowanhm zakupem sprzętu tej kategorii.

www.pda.pl

POCKET GAMER

Pod tym adresem kryje się zdecydowanie najlepsza angielskojęzyczna strona o grach na komputerki z systemem Windows CE / PocketPC. Można tu znaleźć informacje o dosłownie wszystkich grach pokazujących się na palmtopy PocketPC – zarówno tych freeware'owych, jak i komercyjnych. Dodatkowo mocną stronę witryny stanowi bogata baza recenzji gier przeznaczonych na podręczne komputerki.

www.pocketgamer.org



POCKETPC.COM

Oficjalny, prowadzony przez Microsoft, serwis poświęcony komputerkom klasy PocketPC. Na stronie publikowane są informacje o nowych komputerach z przenośnym Windowsem, krótkie recenzje oprogramowania oraz porady dla początkujących i zaawansowanych użytkowników PocketPC. W serwisie można także znaleźć dużo informacji dla programistów chcących pisać programy na przenośne komputerki z Windows CE/PocketPC.

www.pocketpc.com

CIEKAWE

IPAQANTS

Ipaqants to angielskojęzyczny serwis poświęcony problemowi kurzu gromadzącego się pod wyświetlaczem w starszych modelach palmtopów z serii Compaq iPaq. Problem jest poważny, ale strona podchodzi do niego raczej humorystycznie, podając wszelkie znane sposoby usuwania kurzu łącznie z tzw. „hair fishing" czyli łowieniem na włos, którym można wyciągnąć kurz z pomiędzy warstw wyświetlacza. Coś dla miłośników szukania igły w stogu siana.

www.ipaqants.com

PDA TWEAKS

Strona, na której można znaleźć zarówno nowinki ze świata palmtopów z systemem Windows CE/PocketPC, jak i szereg cennych rad dotyczących sposobów możliwie najbardziej efektywnego wykorzystywania możliwości, jakie dają palmtopy. Ta witryna to cenne źródło informacji głównie dla tych, którzy chcieliby na swoim komputerku oglądać filmy – wbrw temu, co sugerują skromne rozmiary, po odpowiednim przygotowaniu filmu w pamięci palmtopa mieści się całkiem długi film.

www.pdatweaks.com

SZYBKIE NAUCZANIE

Ekspresowe kursy językowe

Arkadiusz Matczyński

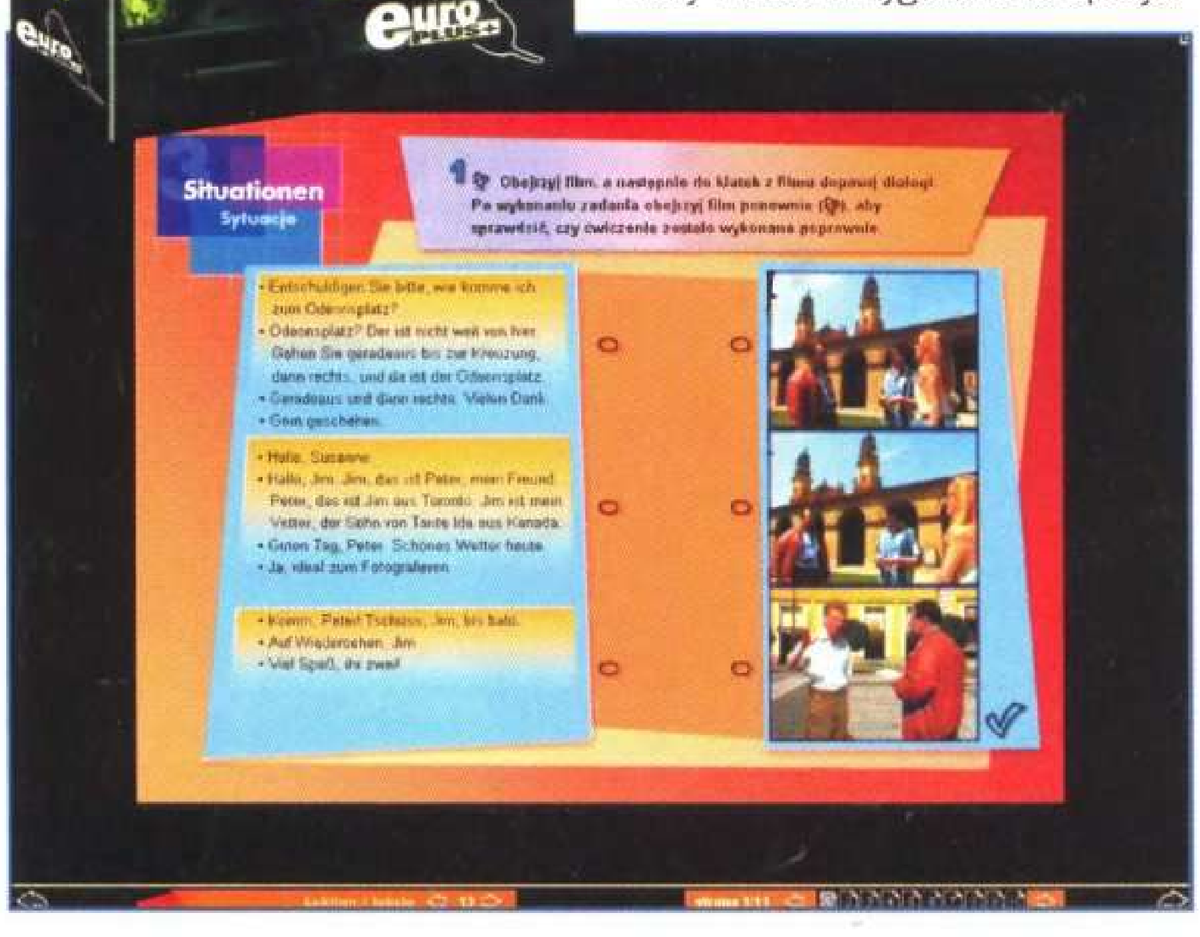
Firma **Young Digital Poland**, czołowy producent i wydawca produktów multimedialnych do nauki języków (seria ***Euro Plus+***) i wspomagania szkolnictwa (seria ***EduROM***) wydała dość ciekawą pozycję – ekspresowy kurs do nauki języka angielskiego oraz niemieckiego. Są to dwa odrębne produkty, wykorzystujące identyczny interfejs zaczerpnięty z seri ***Euro Plus+ Reward***, stąd też pozwolę sobie na wspólne ich zrecenzowanie.

EuroPlus+ Rozmówki to kurs nauki języka angielskiego i niemieckiego nastawiony na uzyskanie maksymalnych efektów w możliwie najkrótszym czasie. Skierowany jest on przede wszystkim do początkujących, choć równie dobrze może być traktowany jako doskonała powtórka dla znających język. Kurs prezentuje najważniejsze zwroty, funkcje i konstrukcje. Bogaty i zabawny materiał filmowy pozwala skutecznie wprowadzić nowe elementy języka obcego, a interaktywne ćwiczenia zapewniają dobry trening zdobytych umiejętności.

Program składa się z kilku podstawowych części. Oto ich krótka charakterystyka.

ROZMÓWKI

W programie znajduje się kilkadziesiąt nagranych i przetłumaczonych zwrotów, które służą pogłębieniu praktycznej znajomości języka. W skład **Rozmówek** wchodzą zwroty z następujących zakresów: Kilka słów o sobie, Podróż, Restauracja, Rozmowy telefoniczne, W banku i na poczcie, Noclegi, Zakupy, Rozrywka.



ĆWICZENIA

W całym kursie znajduje się około 500 interaktywnych ćwiczeń wykorzystujących moduł rozpoznawania mowy. Są to ćwiczenia, takie jak uzupełnianie brakujących słów w tabelach, czy udzielanie prawidłowych odpowiedzi w testach za pomocą głosu.

SŁOWNICTWO

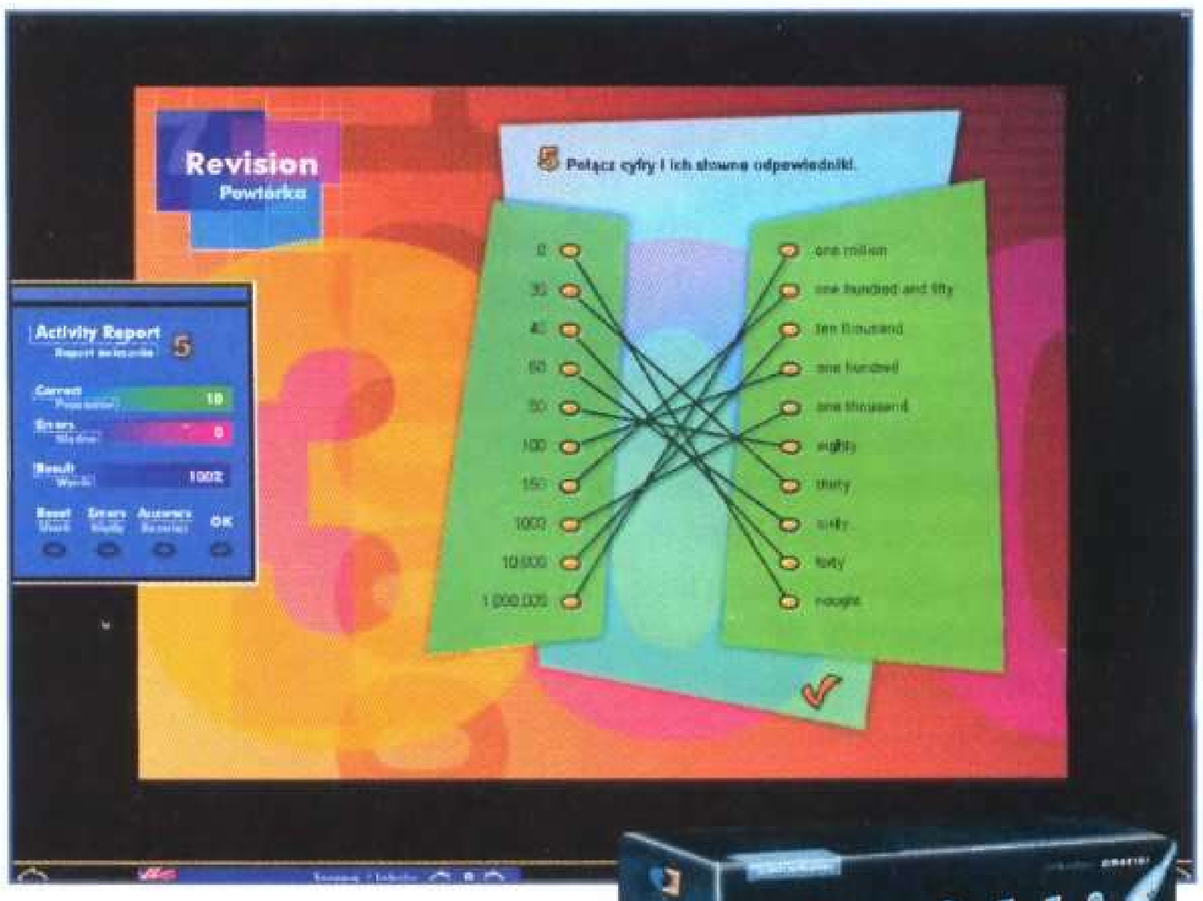
Każda lekcja zawiera wyczerpujące zestawienie słownictwa, w którym do hasła dołączone jest polskie tłumaczenie oraz nagranie wymowy. Dzięki temu systematycznie powiększa się zasób poznawanych słów.

GRAMATYKA

W tej sekcji znajduje się wyjaśnienie reguł gramatycznych przedstawionych w nowym materiale. Wszystkie zasady gramatyczne opatrzone są wyczerpującym komentarzem w języku polskim oraz uzupełnione przykładowymi zdaniami, którym towarzyszą nagrania dźwiękowe.

WIDEO

Elementem kursu, zachęcającym do nauki i umilającym ją, są filmy wideo. Przygotowane specjalnie na potrzeby programu, stanowią doskonałe uzupełnienie materiału dydaktycznego.



REJESTR WYNIKÓW

Dzięki Rejestrowi wyników użytkownik otrzymuje raporty dotyczące swojej pracy – między innymi procentowe wyniki całego kursu lub jego poszczególnych lekcji i części. Pozwala to na systematyczne kontrolowanie postępów w nauce oraz zapewnia dodatkową motywację.

ROZPOZNAWANIE MOWY

Aby w pełni wykorzystać możliwości programu **EuroPlus+ Rozmówki**, do zestawu dołączony został mikrofon. Do rozpoznawania mowy został wykorzystany system IBM pozwalający na doprowadzenie do perfekcji wymowy angielskich słówek, zwrotów i wyrażeń.

EuroPlus+ Angielski Rozmówki i **EuroPlus+ Niemiecki Rozmówki** dostępne są jako 2 pojedyncze poziomy (po 2 płyty każdy) lub w packu (komplet czterech płyt). Warto jeszcze dodać, iż **EuroPlus+ Angielski Rozmówki** współpracuje z polsko-angielskim angielsko-polskim słownikiem Collinsa natomiast **EuroPlus+ Niemiecki Rozmówki** z jego polsko-niemieckim odpowiednikiem. ❐

SZYBKIE NAUCZANIE

producent	***Young Digital Poland***
polski dystrybutor	***Young Digital Poland***
adres	***ul. Słowackiego 175 80-298 Gdańsk http://www.ydp.com.pl***

cena

- ***Pakiet EuroPlus+ Angielski Rozmówki (2 części):*** ***99 zł***
- ***Jedna część kursu EuroPlus+ Angielski Rozmówki:*** ***69 zł***
- ***Pakiet EuroPlus+ Niemiecki Rozmówki (2 części):*** ***99 zł***
- ***Jedna część kursu EuroPlus+ Niemiecki Rozmówki:*** ***69 zł***

Minimalne wymagania:
PC Pentium 166, 64 MB RAM, Win 98/ME, NT/2000/XP

Bezprzewodowi

Zestawy klawiatur i myszek od Logitecha

Arkadiusz Matczyński

Firma **Logitech** ma w swojej ofercie wiele interesujących urządzeń peryferyjnych, klawiatur i myszek, oraz zestawów klawiatura + myszka. Postaram się przybliżyć niektóre z tych produktów.

ZESTAWY KLAWIATURA + MYSZ

Cordless Desktop Deluxe

Zapewne marzeniem niektórych z Was jest bezprzewodowa klawiatura i myszka. Zestaw **Cordless Desktop Deluxe** jest flagowym zestawem **Logitecha**, składającym się z płaskiej klawiatury i „zwykłej", czyli kulkowej myszki ze scrollockiem. W skład zestawu wchodzi moduł odbiornika, który należy umieścić w dowolnym miejscu (może być nawet niewidoczny dla użytkownika). Moduł ten jest zamknięty w przezroczystą płaską obudowę w kolorze czarnym. Na obudowie znajduje się przycisk służący do resetowania połączenia radiowego. Z tyłu znajduje się kabel podłączany do portu PS/2 myszki i klawiatury. Istnieje także możliwość podłączenia za pomocą USB (dołączona jest specjalna przejściówka). Moduł ten sprawuje się rewelacyjnie. Łączność radiowa utrzymywana jest w promieniu czterech metrów, i nie przeszkadzają mu nawet większe przedmioty na drodze odbiornik – myszka. W końcu to fale radiowe a nie podczerwień, która w przypadku myszek sprawdza się nie najlepiej. Nie ma także żadnych problemów z kalibrowaniem połączenia, jak ma to miejsce w przypadku innych bezprzewodowych urządzeń, z jakimi miałem do czynienia.

Zarówno klawiatura, jak i myszka wymaga dwóch baterii R6 (AA czyli zwykłe duże „paluszki"). Zgodnie z tym, co podaje producent, ich żywotność w myszce wynosi do 1/2 roku, natomiast w klawiaturze do roku. Co prawda to raczej dane lekko przesadzone i jeśli dużo używasz myszki to nastaw się na góra dwa, trzy miesiące pracy na jednym komplecie baterii. Informacje o stanie baterii uzyskać można w aplikacji dołączanej do zestawu.

Słów kilka o klawiaturze. Jest to klawiatura ze standardowymi 105 klawiszami oraz dodatkowymi klawiszami do obsługi poczty, kamery internetowej, przeglądarki internetowej, obsługi plików oraz multimediów z dużymi przyciskami „następny" i „poprzedni utwór". Jest także przycisk usypiania komputera, oraz zmiany użytkownika w systemie.

Wszystkie te przyciski można dowolnie skonfigurować. Służy do tego dołączony program. Klawiatura wyposażona jest w chowane nóżki oraz podstawkę pod nadgarstki.

Cordless Desktop Deluxe to urządzenie, które z pewnością można polecić każdemu, kto ceni sobie komfort i wygodę, nie lubi plątaniny kabli, no i przede wszystkim ma nieco gotówki na jej zakup. Zestaw jest rewelacyjny, ale niestety kosztowny. Jego cena to 319 złotych. Dodatkową zaletą jest 3 letnia gwarancja.

Cordless Desktop Navigator

Jeszcze lepszym modelem zestawu bezprzewodowego jest **Cordless Desktop Navigator**. Składa się on z doskonałej klawiatury wzbogaconej o kolejne przyciski funkcyjne oraz bezprzewodowej radiowej myszki optycznej.

Klawiatura w porównaniu do poprzedniego zestawu różni się nieco wyglądem. Wyposażona jest w 18 dodatkowych przycisków funkcyjnych. Lewa część zawiera 5 przycisków służących do obsługi poczty, messengera, kamery internetowej, usypiania komputera i zmiany użytkownika. Prawa część zawiera także 5 przycisków odpowiadających za operacje na katalogach oraz przeglądarce internetowej (wyszukiwanie, ulubione, itp.). Środkową, górną część wykorzystuje się z kolei do obsługi multimediów. Znajdziesz tutaj przyciski takie, jak poprzedni/następny, play/stop, głośniej/ciszej. Klawiatura zasilana jest dwiema bateriami R6 (AA).

Z kolei myszka diametralnie różni się od tej omawianej w poprzednim zestawie. Podobieństwa występują w jej kształcie, przyciskach i rolce. Brak jest kulki, praca odbywa się na zasadzie optycznej. W spodniej ściance urządzenia umieszczona jest dioda oświetlająca czerwonym światłem powierzchnię, po której porusza się myszka. Dzięki wbudowanemu w myszkę przetwornikowi obrazu i bardzo wydajnemu mikroprocesorowi urządzenie wie w którą stronę się przesunęło. Zapewnia to wysoką trwałość myszki z uwagi na brak elementów mechanicznych, które mogą ulec zabrudzeniu i zużyciu. Myszki optyczne to także bardzo duża dokładność. Najnowsze technologie optyczne – a takie właśnie stosuje **Logitech** – sprawdzają się doskonale na każdej powierzchni. Myszka zasilana jest przez dwie baterie R6 (AA) i posiada przycisk resetowania połączenia radiowego. Myszka przez cały czas pracy świeci czerwonym światłem, nawet mimo wyłączenia komputera z prądu. Jed-

liderzy

nakże diody migają z różną częstotliwością powodując oszczędzanie baterii. Producent zapewnia ich żywotność od 3 do 6 miesięcy. To nadal wydaje się przesadzone, dla myszki optycznej jest raczej tylko jeden miesiąc. Z informacji, jakie udało mi się uzyskać w jednym z serwisów komputerowych, na czarnej powierzchni żywotność baterii znacznie się wydłuża. Myszka pracuje przy typowym dla radiowej linii produktów odświeżaniu

50 Hz (wykonuje 50 pomiarów na sekundę). Oznacza to, iż mimo że jest optyczna, to jej przewodowi bracia mają w tej dziedzinie lepsze osiągnięcia. Logitech Wheel Optical Mouse dla porównania odświeżanie ma na poziomie 122 Hz. Trzeba, więc sobie odpowiedzieć na pytanie, czy bardziej zależy nam na precyzji myszki, czy na jej swobodzie bez kabla. Większość z nas nawet nie zauważy pewnie różnicy w pracy.

Jak zwykle najgorsza wiadomość to cena. Wynosi ona 399 złotych. Także rekompensatą niech będzie fakt, iż na ten zestaw **Logitech** udziela aż 5 lat gwarancji. To naprawdę dużo jak na klawiaturę i myszkę.

Klawiatura Logitech Internet Navigator

Wspomnę także o dwóch klawiaturach z tej serii różniących się kolorystyką. Jedna z nich utrzymana jest w jasno–szarej kolorystyce z granatowymi wykończeniami, natomiast druga jest czarna ze srebrnymi wykończeniami oznaczona nazwą **Special Edition**. Są to przewodowe klawiatury z podkładką pod nadgarstki i dodatkowymi przyciskami funkcyjnymi. Testowany model **Internet Navigator** jest chyba jednym z najbardziej bogato wyposażonych klawiatur na kablu. Za rekomendację powinien starczyć fakt, że jest to urządzenie USB (w standardzie jest przelotka USB–PS/2) i ma aż... 20 dodatkowych przycisków. Konstruktorom z **Logitecha** to jednak nie wystarczyło. Urządzenie po lewej stronie ma zamontowaną rolkę znaną z większości myszek. Rolkę można wciskać, co daje kolejny, dwudziesty pierwszy dodatkowy klawisz. I co ciekawe, wszystko zostało przemyślane i wyraźnie widać, że nie chodzi tu o bicie rekordów liczby dodatkowych przycisków, lecz o dbanie o wygodę użytkownika. Klawiatura jest bardzo komfortowa w użyciu i naprawdę można ją polecić każdemu, kto dużo pisze. Zastosowano w niej technologię Ultra Flat – Zero Degree Tilt co oznacza, że udoskonalony został mechanizm mocujący poszczególne klawisze, a ich kształt w dolnym rzędzie został nieco zmieniony. Dzięki temu klawiatura jest prawie zupełnie płaska, co znacznie podnosi komfort pracy zapobiegając zmęczeniu nadgarstków. Także skok klawiszy jest nieduży, co również dobrze robi dłoniom. A przy tym podczas pisania doskonale można wyczuć moment wciśnięcia klawisza – zastosowany mechanizm jest twardy w pierwszej fazie naciskania a miękki w końcowej – efektem jest dobrze wyczuwalny, ale zarazem nie męczący rąk „klik" klawiszy. Szczegółowo ten typ klawiatury omawialiśmy w numerze 7/02, zainteresowanych odsyłamy do niego. Warto tylko przypomnieć, iż cena tego urządzenia wynosi 159 złotych, a w wersji **Special Edition** 199 złotych. Gwarancja jest pięcioletnia. ❐

ZESTAWY – KLAWIATURA + MYSZ

producent	***Logitech***
	www.logitech.com
polski dystrybutor	***Logitech Polska***
adres	***ul. Goszczyńskiego 9/1***
	02-610 Warszawa
	www.logitech-sklep.com.pl
cena	
Cordless Desktop Deluxe	***319 zł***
Cordless Desktop Navigator	***399 zł***
Internet Navigator	***159 zł***
Internet Navigator Special Edition	***199 zł***

TESTOWALIŚMY

KLAWIATURA	True Touch Rollup	Logitech Internet Navigator	MiNt MI-8810	MiNt MI-9900	X-Board X-Tecnologies	Multimedia Board X-Tecnologies
PRODUCENT	Manhattan	Logitech Polska	MiNt Electronics	MiNt Electronics	X-Tecnologies	X-Tecnologies
POLSKI DYSTRYBUTOR	IC Intracom Polska sp. z o.o	Logitech Polska	MiNt Electronics	MiNt Electronics	Manta	Manta
CENA	90 zł	149 zł	26,84 zł	17,69 zł	49,90 zł	69,90 zł
ŚGK	12/02	7/02	6/02	6/02	8/01	7/01

ZAKUPY ŚWIĄTECZNE

Jaka karta do gier?

Paweł Pilarczyk redaktor naczelny serwisu www.pclab.pl.

Karty graficzne ewoluują w zawrotnym tempie. Wśród wielości różnych rozwiązań naprawdę ciężko się połapać, zwłaszcza że nowe produkty pojawiają się na rynku średnio co kilka tygodni. Jeśli ktoś nie śledzi rynku komputerowego na bieżąco, szybko wypadnie z rytmu. W tym artykule spróbuję odpowiedzieć na jedno z popularniejszych pytań zadawanych regularnie na internetowych forach dyskusyjnych i listach pisanych do redakcji wszystkich pism i portali: jaką wybrać kartę?

Karta do 200 zł

Nie liczmy, że za 200 zł kupimy kartę do gier. Dziś za tyle kupić można najwyżej NVIDIA GeForce2 MX 400. Jest to układ przestarzały, na którym płynnie działają tylko starsze gry. W tych nowszych będziemy musieli obniżać ilość detali i zmniejszać rozdzielczość do śmiesznie niskich wartości. Karta za tyle pieniędzy nie starczy na długo – najwyżej na pół roku, może rok i wymiana będzie konieczna.

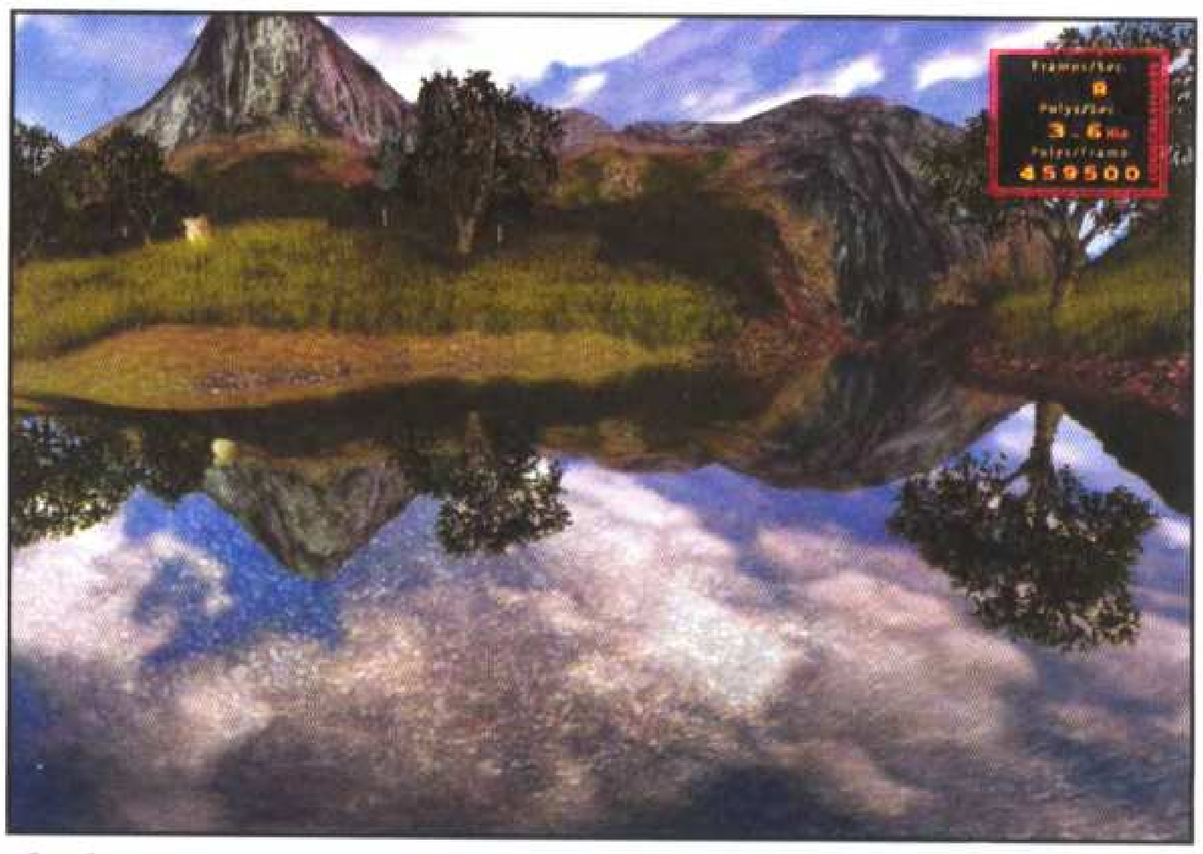
Karta od 200 do 400 zł

Tu już zaczyna się robić trochę ciekawiej. Przedział cenowy do 400 zł zaliczylibyśmy jako „niższą półkę", jednak na sprzęcie za 350 czy 370 zł można już nawet pograć płynnie w prawie każdą dostępną grę, w rozdzielczości 1024x768 i 32-bitowym kolorze, a jeśli coś będzie skakało, najwyżej będzie trzeba obniżyć tryb do 800x600.

Przedział 200-400 zł, a konkretniej 300-400 zł zajęty jest przez karty klasy NVIDIA GeForce4 MX 440 lub ATI Radeon 9000. Ten pierwszy wywodzi się w prostej linii z GeForce2 MX i z nowymi GeForce4 Ti (4200, 4400, 4600) ma tak naprawdę dość niewiele wspólnego, prócz „czwórki" w nazwie. Sama technologia ukryta w układzie jest jednak przestarzała. Dużo ciekawszy jest Radeon 9000, będący okrojoną wersją hitu tego roku – Radeona 8500. Tak – 9000 jest gorszy od 8500, mimo wyższego numerka. Ma po prostu o połowę mniej jednostek mapujących tekstury – cztery, zamiast ośmiu. W dodatku, cechuje się niższym taktowaniem, zwłaszcza pamięci (400 MHz vs 550 MHz w R8500). Efektywnie wydajność R9000 jest bardzo zbliżona do GeForce4 MX 440, więc jeśli chodzi o samą płynność gry, to na obu tych kartach będzie ona podobna – tyle że na Radeonach uzyskacie w najnowszych grach więcej efektów, dzięki wbudowanym w układ jednostkom cieniowania pikseli (tzw. Pixel Shader) i wierzchołków (Vertex Shader), które czynią R9000 zgodnym z DirectX 8.1. Dla porównania, GeForce4 MX 440 jest zgodny tylko z DirectX 7.0.

Jeśli zatem dysponujecie kwotą w wysokości 350-400 zł, bierzcie Radeona 9000. Spotkać go możecie także pod nazwą „Radeon 9000LE", która to jest nazwą niepoprawną, bo takowy układ nie istnieje. Sprzedawcy chcą jednak jakoś bardziej odróżnić Radeona 9000 od Radeona 9000 Pro, o którym za chwilę.

Jeśli 300 zł to Wasze maksimum, pozostaje Wam jakiś tani GeForce4 MX 440. W przedziale 200-300 zł znajdują się także markowe GeForce2 MX 400, ale jak już wcześniej napisałem, tych nie warto kupować do gier. Trzymajcie się tez z daleka od GeForce4 MX 420 – zamiast pamięci DDR mają SDR i są dużo wolniejsze od GeForce4 MX 440. Jeśli ktoś Wam zaoferuje GF4 MX 420 za 280 zł, odmówcie – lepiej dołożyć 20-30 zł i kupić GeForce4 MX 440.



Codecreatures Benchmark Pro – taką grafikę uzyskacie tylko na kartach zgodnych z DirectX 8.0 i 8.1.

Karta od 400 do 600 zł

W tych widełkach jest już bardzo interesująco. Głównie dlatego, że prawie wszystkie karty kosztujące od 400 do 600 zł są w pełni zgodne z DirectX 8.0 (GeForce3 Ti 200) lub DirectX 8.1 (Radeon 9000 Pro, Radeon 8500LE, Radeon 8500). Za około 450 zł można kupić tańsze odmiany GeForce3 Ti 200, który wbrew tylko „trójce" w nazwie, jest dużo bardziej zaawansowany technicznie i – przede wszystkim – szybszy od GeForce4 MX 440. Jeśli stać Was na wydanie 500 zł, to kupcie GeForce3 Ti 200 Gainwarda – nazywa się „GeForce4 Ti/450" – wartość 450 to taktowanie pamięci na tej karcie. Gainward GeForce3 Ti/450 kosztuje od 480 do 530 zł.

W okolicach 500 zł oscylują też ceny kart z układami Radeon 9000 Pro. Architekturą nie różnią się od Radeonów 9000 (bez przyrostka "Pro"), a jedyna ich przewaga to wyższe taktowanie: 275/550 zamiast 270/400 MHz (zegar układu/pamięci). Wydajność Radeonów 9000 Pro jest porównywalna z Radeonami 8500LE. Układy są ciut nowocześniejsze od GeForce3 Ti 200, jednak mało gier wykorzystuje dodatkowe funkcje zawarte w Radeonach, więc jest prawie obojętne, czy zdecydujecie się na Ti 200 czy R9000 Pro – w grach oba układy wypadają dość podobnie. W niektórych szybsze są karty NVIDII, w innych – ATI.

W przedziale 450-600 zł mieszczą się także karty z układami Radeon 8500 i Radeon 8500LE. Są starszymi konstrukcjami niż Radeon 9000 i 9000 Pro, jednak mają bardziej zaawansowany moduł teksturujący, więc są po prostu szybsze. Pierwsza różni się od drugiej wyższym taktowaniem – 275/550 vs 250/500 MHz. Jest więc trochę szybsza. Niestety, większość sprzedawców „zapomina" o przyrostku LE (Light Edition), więc nie wszystkie karty zwane „Radeon 8500" (bez przyrostka LE) będą się cechowały taktowaniem 275/550. Jeśli zależy Wam na szybszej odmianie karty, zapytajcie sprzedawcę o taktowanie. Ponieważ nie każdy sprzedawca jest uczciwy, więc najlepiej sprawdzić zegary karty przy zakupie – jeśli istnieje taka możliwość – np. popularnym programem PowerStrip (do pobrania z działu Pliki serwisu www.pclab.pl). Czasami Radeony 8500, by podkreślić taktowanie 275/550, sprzedawane są z przyrostkiem „Pro".

W omawianym przedziale cenowym znajdują się ponadto karty GeForce4 MX 440-8X, a więc odmiana MX 440 z obsługą AGP 8x. Z prze-

Gainward GeForce3 Ti/450 PowerPack! Golden Sample – obecnie jedna z najciekawszych, a zarazem w miarę niedrogich kart do gier.

prowadzonych przeze mnie testów wynika, że magistrala AGP 8x – jak na razie – nic nie daje. Nie oznacza to, że MX 440-8X nie jest szybszy od MX 440. Owszem, jest, ale wynika to wyłącznie z faktu, że pamięć na kartach MX 440-8X jest taktowana zegarem 500 MHz – o 100 MHz wyższym, niż w przypadku MX 440. Poza tym, w MX 440-8X nie dokonano żadnych poprawek w architekturze – to nadal układ będący następcą GeForce2 MX.

Karta od 600 do 800 zł

W dolnych granicach powyższego przedziału znajdują się markowe karty Radeon 8500LE, w okolicach 700 zł kosztują dobre karty Radeon 8500 (275/550), zaś od 700 zł zaczynają się już GeForce4 Ti 4200. To już nowa generacja układów NVIDII – możliwościami i zaimplementowanymi technologiami są porównywalne z Radeonami 8500, a w dodatku są od nich trochę szybsze. Radeon 8500 i GeForce4 Ti 4200 to karty dla rasowego gracza – na nich każda gra działać będzie płynnie w rozdzielczości 1024x768 i prawie każda w 1280x1024.

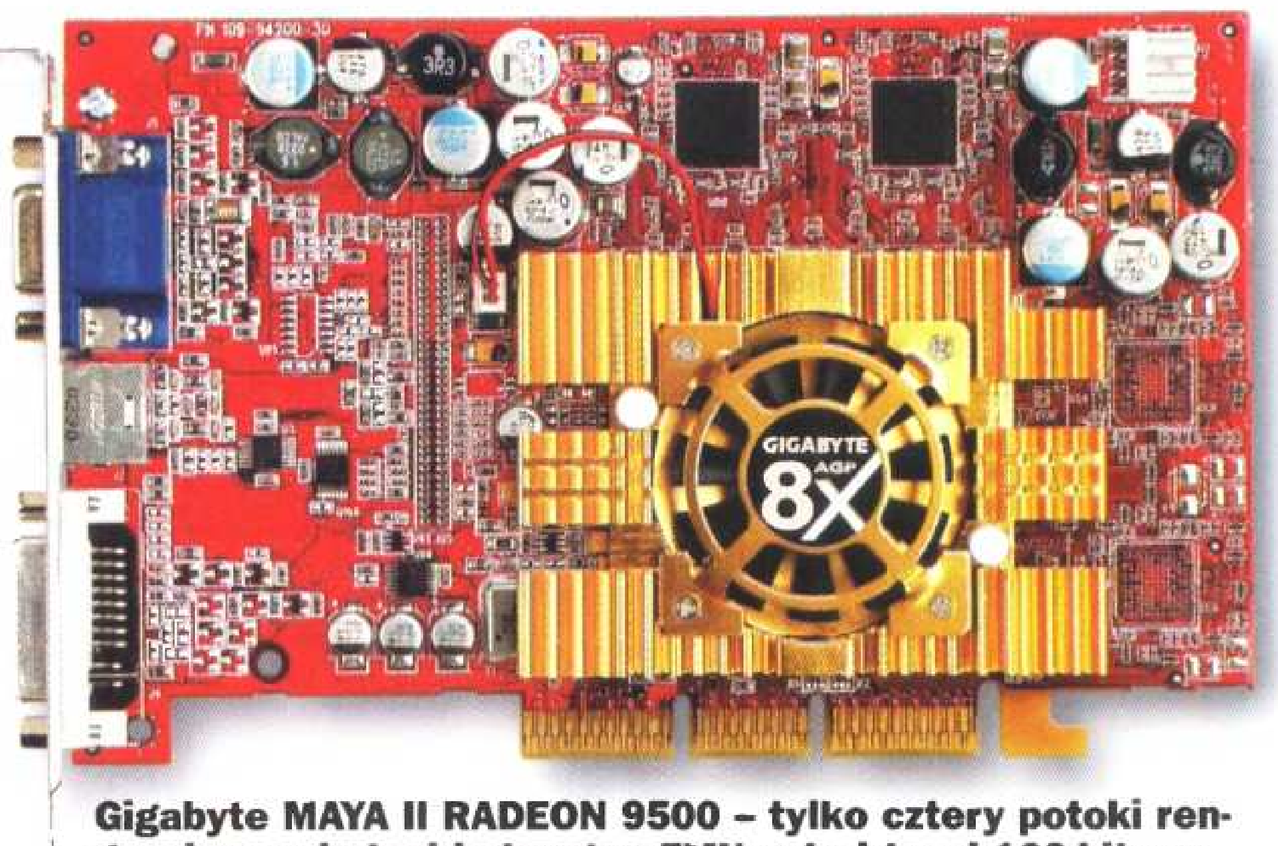
Jeśli zatem kupicie Radeona 8500 lub GeForce4 Ti 4200, to karta taka starczy Wam spokojnie na rok, a może nawet na dwa lata. Oczywiście – wydatek 700 czy 800 zł jest już całkiem wysoki, ale w przypadku tych kart po prostu się opłaca.

Przy okazji warto jeszcze zwrócić uwagę na jeden fakt: obie wymienione powyżej karty sprzedawane są w dwóch wersjach, z 64 i 128 MB pamięci – ta druga jest o ok. 100-150 zł droższa. W przypadku Radeona 8500 dodatkowa pamięć nie daje praktycznie nic, bowiem nie ma jeszcze na rynku gry, która by wymagała 128 MB RAM-u na karcie graficznej. Jedynym testem, w jakim widać różnicę, jest benchmark Codecreatures Benchmark Pro. W przypadku GeForce4 Ti 4200, wersja 128 MB jest – uwaga – wolniejsza od wersji 64 MB! Spowodowane jest to tym, że pamięć na kartach 64-megabajtowych pracuje z częstotliwością 513 MHz, a na kartach 128 MB – tylko 444 MHz. Mimo większej pojemności, te drugie pamięci mają mniejszą przepustowość, a co za tym idzie, w wyższych rozdzielczościach przyhamowują kartę.

Karta od 800 do 1200 zł

W cenie 1000 zł +/- 200 zł wcale nie jest tak ciekawie. Powyżej 800 zł kosztują bardziej rozbudowane karty GeForce4 Ti 4200 (z 128 MB pamięci, wejściami i wyjściami wideo czy dołączonymi okularami migawkowymi), a także najnowsze karty z układami ATI Radeon 9500 (ok. 950 zł) i Radeon 9500 Pro (ok. 1200 zł). Jeśli komputer służy Wam przede wszystkim do grania, nie ma sensu dokładać do karty z wejściem wideo czy bogatym pakietem dołączonych gier, z których tak naprawdę większości nie wykorzystacie. Z kolei dużym problemem są karty Radeon 9500 – technologicznie bardzo zaawansowane (zgodne z DirectX 9.0), jednak w testach wydajnościowych wypadają gorzej niż Radeon 8500, nie mówiąc już o GeForce4 Ti 4200! Spowodowane jest to tym, że mają one moduł teksturujący podobny do tego w Radeonach 9000 (cztery potoki, ale w każdym tylko jedna jednostka mapująca tekstury), a także 128-bitową pamięć DDR o taktowaniu 540 MHz. Są to parametry gorsze niż oferowane przez Radeona 8500, więc nie dziwne, że R9500 tak słabo sobie radzi.

Zdecydowanie ciekawsze są Radeony 9500 Pro, które w odróżnieniu od 9500 (bez Pro) mają pełny, ośmiopotokowy moduł teksturujący, taki sam, jak obecny w flagowym układzie ATI – Radeon 9700. W efekcie wydajność Radeonów 9500 Pro znacznie przewyższa samego Radeona 9500, a także w większości aplikacji nawet GeForce4 Ti 4600, nie mówiąc o GeForce4 Ti 4200. Radeon 9500 Pro kosztuje około 1200 zł.



Gigabyte MAYA II RADEON 9500 – tylko cztery potoki renderujące o jednej jednostce TMU w każdym i 128-bitowa pamięć powodują, że karta ta nie jest demonem szybkości.

W okolicach 800-900 zł oscylują także karty z układami GeForce4 Ti 4200-8X, a więc odmianie Ti 4200 z obsługą AGP 8x. Podobnie, jak w przypadku GeForce4 MX 440, AGP 8x nic tu nie daje, w dodatku taktowanie nowej i starej wersji Ti 4200 jest identyczne. Czyli wydajność Ti 4200-8X jest taka sama, jak jego starszej edycji. Wniosek płynie z tego jeden: absolutnie nie opłaca się dokładać do karty z obsługą AGP 8x więcej niż 10 zł.

Karty powyżej 1200 zł

Powyżej 1200 zł zapłacić trzeba za najszybsze karty na rynku: GeForce4 Ti 4600, Radeon 9700 czy Radeon 9700 Pro – wszystkie dostępne są wyłącznie w wersjach 128-megabajtowych. Naszym zdaniem karty te powinniście traktować bardziej jako ciekawostkę, niż ewentualny obiekt Waszych zainteresowań. W testach są stosunkowo niewiele szybsze od GeForce4 Ti 4200 czy Radeona 9500 Pro, a kosztują niewspółmiernie drożej. Na Radeona 9700 Pro będziecie się mogli skusić dopiero wtedy, gdy stanieje do poziomu około 1000 zł (obecnie kosztuje ponad 1800 zł).

MSI G4Ti4200-VTD64, świetna karta oparta na układzie GeForce4 Ti 4200 z 64 MB pamięci i wejściem/wyjściem wideo.

Czego się wystrzegać

Nie kupujcie do gier żadnej karty Matroxa. G450 i G550 to układy o możliwościach i wydajności porównywalnej z RIVA TNT z 1998 roku. Nadają się jedynie do prac 2D i chętnie są kupowane przez grafików (właśnie do 2D) ze względu na świetny obraz. Także Matrox Parhelia to nie produkt dla graczy. Kosztuje blisko dwa tysiące złotych, a cechuje się wydajnością zbliżoną do GeForce3 Ti 200 za 450 zł(!). To także produkt dla grafików.

Nie dajcie się też namówić na KYRO II – te układy, choć wykorzystują rewolucyjną technologię usuwania powierzchni zakrytych (Hidden Surface Removal), cechują się przestarzałą architekturą, więc nie uruchomicie na nich wielu nowych gier w ogóle.

Nabywając kartę graficzną starajcie się ponadto omijać produkty firm Wam w ogóle nie znanych. Mogą mieć one zaniżoną specyfikację (np. obniżone taktowanie) lub generować obraz bardzo złej jakości. Lepiej kupić produkty markowe. Do takich zaliczyć można firmowane przez ASUS, ATI, Creative, ELSA, Gainward, Gigabyte, Hercules, Leadtek, MSI lub PNY. To oczywiście nie wszyscy producenci „markowi", lecz ich najbardziej popularna na rynku reprezentacja.

Mam nadzieję, że powyższy, dość krótki poradnik, będzie pomocny przy kupnie nowej karty graficznej. Jeśli będziecie mieli jakieś pytania czy sugestie – piszcie do mnie e-maile na adres pila@pclab.pl.

GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

– Lubię walczyć z żywymi graczami. – stwierdził Mish-kha Conq. – Boty są zbyt przewidywalne. Poza tym świadomość wygranej z przeciwnikiem z krwi i kości daje sporą satysfakcję.
– A ja wolę boty – odparł Dżoj-sti Bald.
– Naprawdę? Dlaczego?
– Na wyższych poziomach są naprawdę trudnymi przeciwnikami, a gdy zwyciężę, radości nie przysłania myśl, że po drugiej stronie kabla ktoś odczuwa coś wręcz przeciwnego.

– Za chwilę będziemy starsi o kolejny rok – Dżoj-sti Bald patrzył w gwiazdy.
– Lub o kolejny dzień – zawtórował Mish-kha Conq popijając szampana.
– Albo o kolejne dziesięć lat – podjął Grao-tsy Łinkomande.
– Ewentualnie o następną minutę – dołączył się Kompucjusz Diuknuk, od stóp do głów obsypany confetti.
– Wszystko jest kwestią umowy – Dżoj-sti oparł się o balustradę klasztornej wieży.
– Postrzegania – graodan Conq opróżnił zawartość kielicha i rozejrzał się za butelką.
– Porównania – Grao-tsy spojrzał z rozbawieniem na brodę kolegi mieniącą się różnobarwnymi refleksami.
– I upodobania – zawyrokował mistrz Diuknuk wyjmując zza pazuchy pękatą butlę.
– A najważniejsze, żebyśmy wszyscy zdrowi byli i się rozwijali! – wykrzyknął mistrz Łinkomande.
Klasztorny zegar skończył wybijać dwunastą. Korek z wielkim hukiem poszybował w eksplodujące racami niebo.

– Czym się różni bot od enpeca? – spytał Mish-kha Conq mistrza Kompucjusza Diuknuka podczas porannego spaceru.
– Statystyczny bot to inteligentny, lecz małomówny zabójca, zaś enpec to średnio lub zupełnie nieinteligentny gaduła.
– Mam nadzieję, że w realnym świecie nie mają odpowiedników.
Starzec westchnął.
– Cóż, nadzieja to piękne uczucie...

– Dlaczego nie ma gier o miłości? – zastanawiał się Dżoj-sti Bald.
– Byłyby nudne? – odparł Mish-kha Conq.
– No coś ty? Nudziłeś się kiedyś w stanie zakochania?
– Cały byłem roztrzęsiony.
– A widzisz. Czyli nie nudne. – Dżoj-sti napiął mięśnie wokół oczu, jakby usiłował dostrzec bardzo mały przedmiot.
– Powód musi być inny.
– Trudne do zrobienia? – zgadywał graodan Conq.
– Technicznie na pewno nie.
– Brak zainteresowania nabywcy?
– Być może, tyle że nastolatki uwielbiają się zakochiwać.
– No to nie wiem – Mish-kha skapitulował.
Dżoj-sti chwilę się natężał, po czym jego twarz rozjaśnił blask olśnienia.
– Już wiem! Gra o miłości wymagałaby niebanalnej fabuły...
– Rzeczywiście: nie postrzelasz...
– ...bomb nie podłożysz...
– ...nie masz przed kim uciekać...
– ...ani kogo gonić...
– Jednym słowem zupełnie nowy gatunek.
– Jeszcze nie odkryty.
– Gry obyczajowe.

ALE HECA

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Mariusz Kiślak, Łukasz Buczek, Amamek, Paweł Solis, Thomas, Marcin Połowianiuk, Grzegorz Cofta i Wojciech Kamiński. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycja podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK lub pocztą elektroniczną na konto:

rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

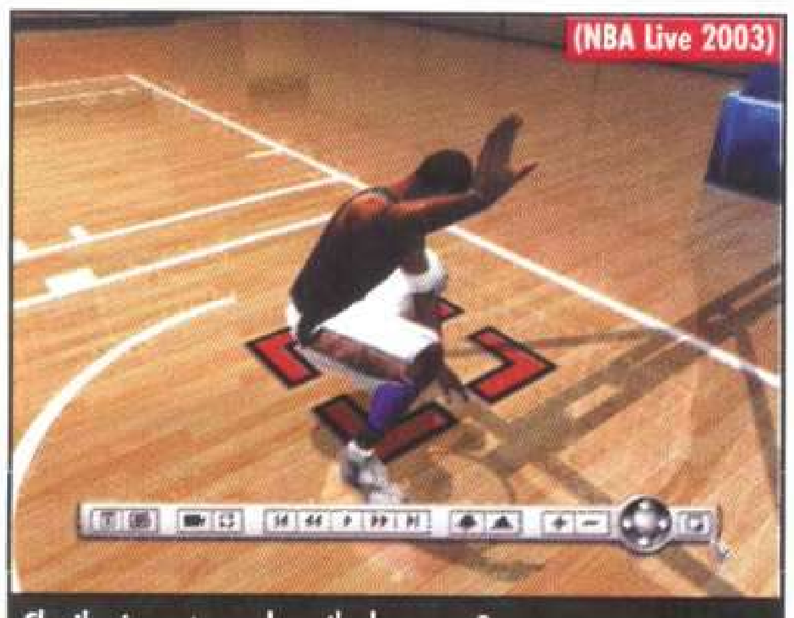
Zwycięzcy najnowszej edycji „Idola".

Misja w Czarnobylu.

Widziałam smooooka cień!

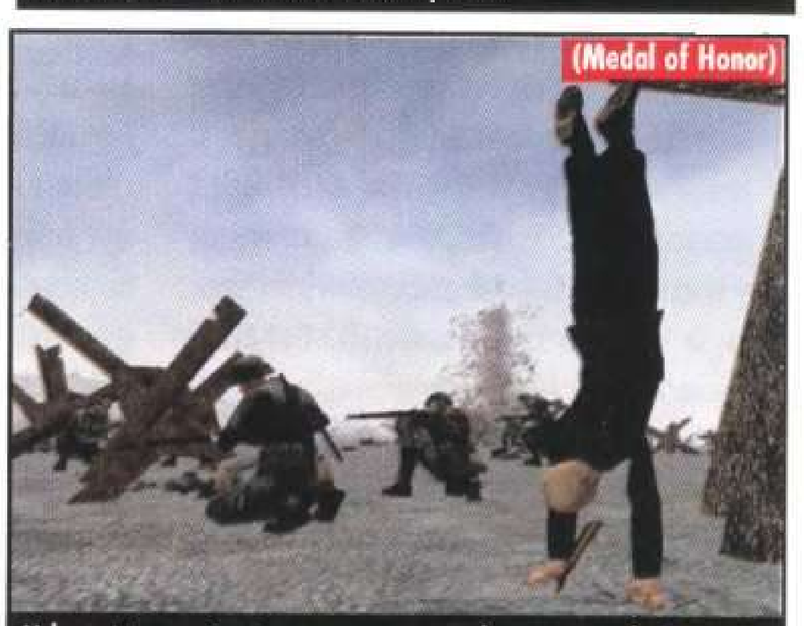
Ja bym tak nie zaparkował.

Na odwyku – trenowanie silnej woli.



Chwilunia, a ten celownik do czego?

Ten to pisze ostre teksty.



Udawajcie wariatów, to przestaną do nas strzelać!

NAJNOWSZY NUMER

ZRÓB FILM Z GRY KOMPUTEROWEJ

ZOSTAŃ SPIELBERGIEM GIER KOMPUTEROWYCH

WYGRAJ KOMPUTER
PATRZ: TYLNA OKŁADKA

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
4/02
WYDANIE SPECJALNE

TYLKO! 7,95 zł Z PŁYTĄ CD

W PIŚMIE:

- JAK TWORZYĆ FILM
- JAK GO MONTOWAĆ
- JAK DODAĆ EFEKTY SPECJALNE

NA PŁYCIE:

- OPROGRAMOWANIE DO TWORZENIA FILMÓW
- PRZYKŁADOWE FILMY

cena 7,95 zł

JUŻ W SPRZEDAŻY

NATANIEL BORZESTOWSKI

POLOWANIE

II MIEJSCE (EX AEQUO) W WIELKIM KONKURSIE LITERACKIM

Kończyła się zima. Śnieg znikał, zamieniając się w ciężkie obłoki. Rozmokłe drogi stawały się nieprzejezdne. Ciepły oddech matki ziemi dotykał nieba. Zewsząd zlatywały się ptaki, ich śpiew coraz częściej pojawiał się o świcie. Dni stawały się dłuższe. Budziły się drzewa. Na piaskach, wśród żwirowisk, diabeł – tak mówiono – zbierał do worków kamienie, aby je nocami rozrzucać po polach zatwardziałych grzeszników. Poprzez zawodzenia wichrów ciągnących od morza słyszano w niektórych okolicach bardzo wyraźnie jego złowieszczy śmiech. Kra- krra- krrra- powtarzano ze strachem w oczach, rozkładano ramiona, aby wskazać w jaki sposób czarne skrzydła księcia ciemności unosiły go wśród powietrznych wirów, jak majestatycznie, niczym ptak drapieżca krążył wokół wieży kościoła albo nad lasem. Głuche grzmoty spadającego z nieba kamiennego deszczu budziły ze snu gospodarski przychówek, psy podwórzowe zrywały się z łańcuchów lub wyły do księżyca niczym wilki. Lud tutejszy, dobrze znał sztuczki Złego. Od zamierzchłych czasów toczył walkę z nim i naturą. Słynął z uporu i niełatwo go było przestraszyć. Ziemia, którą zajął należała co prawda do najpiękniejszych na Bożym świecie, lecz nie była urodzajna. Pola wśród wzgórz pokrytych lasem opodal rzek i jezior, były piaszczyste i wymagały specjalnego starania. Tu też zaczynała się północ. Już w październiku docierały tutaj lodowe podmuchy, w ciągu listopada zima zajmowała kawałek po kawałku, niczym najeźdźca, całą krainę. Zdarzało się też, że mróz trzymał prawie do połowy kwietnia. Często więc zaglądał w te strony niedostatek, a nawet głód.

W oddalonych wioskach, na pustkach, gdzie stały jedno lub dwa wybudowania, podczas srogich miesięcy widziano błąkające się przy lesie potężne cienie. Mówiono, że to olbrzymy zakradały się w pobliże ludzkich siedzib w poszukiwaniu jedzenia. Wyruszały z północy i na północ wracały, gdy tylko powiało ciepłem. Świat tutejszy pełen był magicznego życia. Strumienie i rzeki zamieszkiwały wodne wiedźmy i wodniki, wzgórza, zwłaszcza te łyse, łotrzyce, od których rojno było w niektórych okolicach. Karły, tyleż przewrotne co dzikie, zajmowały pieczary, lisie dziury i wilcze nory, a całkiem niegroźne i najchętniej do ludzi lgnące kraśnięta wyszukiwały sobie mieszkanka obok pieca albo pod podłogą. Po zmroku przestrzenie ciemności wypełniały moce, które z lęku przed słońcem przez cały Boży dzień trzymały się w ukryciu; niektóre szczególnie groźne stwory, choćby wilkołaki, zachodziły do wiosek, okradały, a nawet zabijały tych, którzy weszli im w drogę.

Takie też od pokoleń snuto opowieści, od małego zaszczepiając wszystkim przekonanie, aby nie ufali pozorom, albowiem dzieją się na świecie rzeczy, które przerastają nasz umysł i wyobrażenie. Niechętnie więc widziano obcych i podchodzono do nich nieufnie. Zdarzyło się bowiem niejeden raz, że podający się za pielgrzyma lub kupca przybysz przynosił nieszczęście pod dach gościnnego domu, rzucał urok albo zbałamuciwszy córkę gospodarza, znikał jak kamień rzucony do studni.

Wśród plemion leśnych i morskich powoływał jednak Pan, niczym proroków w dawnym Izraelu, ludzi, którzy w zadziwiający sposób byli odporni na działanie wrogich zaklęć, potrafili siłą przeciwstawić się Złemu. Jednym z nich był paladyn Joch z Tristram. O nim też i o tym co się jemu zdarzyło, będzie ta opowieść.

Przez środek pól, które otrzymał po ojcu, a które dziad wyrwał puszczy przepływała rzeka. Bywało, że człowiek kilka razy na dzień przemierzał jej nurt w małej łódeczce. U brzegu łowił ryby, a latem zażywał kąpieli w jej kapryśnym nurcie. Joch łagodny był, z nikim nie szukał zwady. Nie przeszkadzał mu ani Bóg, ani diabeł, ani ludzie. Dokuczała mu jednak samotność.

Podczas pewnej zimy, która wyjątkowo mocno dała mu się we znaki, przemyślał całe swoje dotychczasowe życie i postanowił je zmienić. Z wiosną poczuł, że przyszedł czas – ożeni się. Wybrankę znalazł w sąsiedniej wsi. Prędko ugodził się z jej rodzicami i już niebawem, odzianą jak nakazywał pradawny obyczaj w czarną suknię, pannę młodą sprowadził paladyn Joch do swego domu. Był szczęśliwy, ale krótko. Tylko trzydzieści dni radości ofiarowało przeznaczenie parze kochanków. Miodowy czas skończył się, zanim na dobre na łąkach pojawiły się pszczoły. Pewnej nocy Joch śnił piękny sen, widział siebie za stołem potężnym, a obok niego siedziały jego dzieci i wnuki, wiele osób. W ich twarzach z radością odnajdywał cząstkę siebie. Obudził się później niż zwykle, ale zamiast cieszyć się senną wizją, odczuł dziwny niepokój. W łóżku obok było puste miejsce. Wyszedł Joch przed dom, blade słońce stało już dość wysoko, drzewa zaprowadziły go nad rzekę. Wezbrany po zimnych deszczach czarny nurt wydał mu się obcy, groźny. Rzeka, dawniej zaprzyjaźniona z jego polem, szczerzyła do niego kły, warczała. Lęk przepełnił serce człowieka jakby usłyszał niesłyszalne dla ucha wyznanie kogoś z tamtej strony – umarłam. Przez cały dzień biegał po osadzie rozpytując, czy aby ktoś nie widział jego ukochanej, czy nie słyszał czegoś dziwnego. Opowiadano, że zły duch krążył po cmentarzu nie dalej jak wczoraj, nocą na mogiłach błąkały się ogniki, a potem deszcz spadł opodal kościoła tak czerwony, jak krew. Na palcach obu rąk liczono tajemnicze znaki. Nie znalazł Joch żony ani wśród pól, ani w lesie.

Mijały dni, znów pojawiły się deszcze. Wśród łez płynących z nieba posłaniec z daleka przyniósł mu wieść. Wyciągnięto ją z rzeki. Wyglądała strasznie – rozpowiadano – na nogach i ramionach można było dostrzec ślady po diabelskich szponach. Joch wpadł w rozpacz, nic nie jadł, nie pił, wychudł, a potem puste miejsce w jego sercu zajęła złość straszna, która dwie bruzdy wyryła mu na szero-

kim czole. Jego wzrok stał się surowy, wola niezłomna. Poprzysiągł diabłu zemstę, bo w nim widział sprawcę śmierci swej żony. To on wciągnął ją w nurt rzeki i utopił. Zostawił Joch wszystko i ruszył w drogę.

Chodził od wioski do wioski i zabijał sługi Złego. Opodal osady Wilczęta, w środku puszcz nieprzebytych, zdołał pochwycić w rybacką sieć demona, który przybrawszy postać ogromnych rozmiarów psa, nawiedzał okolicę porywając bydlątka, dusząc kury i gęsi. Wziąwszy go na smycz, poskromiwszy batogiem, miał odtąd w nim niezłomnego tropiciela. Judasz, bo takie dał mu Joch imię, z rozkoszą za kawałek mięsa odnajdywał swoich pobratymców, jego węch bez trudu prowadził w kierunku kolejnej ofiary. Razem stanowili niezwykłą parę. Zaczęło być o nich głośno, po całej krainie krążyły opowieści o człowieku, który chodził z demonem na smyczy. Pewnego razu tropiąc uchodzącego przed nim jednorękiego Radamenta, paladyn zapędził się do pustynnej krainy Aranoch, a ludzie tamtejsi, biorąc go za czarta, przygotowali nań zasadzkę – dół z zaostrzonymi palami. Doszło do walki, podczas której polało się wiele krwi niewinnej. W pogoni za Krwawą Orlicą, zaszedł Joch pod bramy piekieł, walił w nie przez pół roku, w końcu jednak musiał ustąpić. Ginęło spod jego ręki diabelskie plemię, a jednocześnie ginął także świat baśni. Nie wszystkie też duszki i stworki, które Joch tępił z zaciekłością, zwykły szkodzić ludziom, niektóre zyskały ich sympatię, były pomocne, strzegły gospodarstwa i utrzymywały w nim porządek. Skrzętnie je ukrywano, tropiącemu podając mylne wskazówki. Wreszcie otruto i powieszono Judasza.

Mijały lata, lecz czas nie łagodził bólu Jocha. Jego gniew był szalony, a okrucieństwo równe temu, o jakie dotąd posądzano tylko diabła. Ludzie, którzy dotąd widzieli w Jochu swego obrońcę, zaczęli się go obawiać. Cała natura wyczuwała jego obecność – uciekały przed nim dzieci i zwierzęta, kwiaty kuliły płatki, niebo się chmurzyło, ptaki przestawały śpiewać, świerszcze grać na łąkach. Przemierzając świat niczym złakniony krwi upiór, tropiciel upadłego anioła stał się do niego podobny. Chodził w czarnej opończy, ponury był jak grób, a każde jego słowo ziało jadem. Zaczęto o nim mówić Zły.

Strach pomyśleć, do czego mogłoby dojść, gdyby po sześciu latach bezustannego tropienia Joch nie wpadł na ślad, który poprowadził go do siedziby diabła. Dopadł go w leśnych głębiach, wśród moczarów, gdzie śpią przechowujące pamięć pokoleń żółwie błotne. Wyskoczył nań zza krzewów z mieczem w dłoni.

– Kim jesteś? – spytał diabeł, co nie przypominał diabła.

Joch wyobrażał go sobie zupełnie inaczej, inaczej mówiły o nim ludowe gadki. Upadły anioł miał twarz smukłą, postać gibką, był urodziwy. Wyglądał na młodzieńca z dobrego domu. Tak też się ubierał. Jego oczy były sino–niebieskie, bezbrzeżnie smutne. Ten smutek nie wzbudzał jednak współczucia, litości, był groźny, docierał do serca, gdy diabeł wglądał w oczy swej ofiary. Jego spojrzenie było jak zimowa, morska fala, nadchodziło, zagarniało i topiło.

Siedział na omszałym pniaku nad wodnym oczkiem, dłońmi ocierał stopy – jedną włożył w skarpetę; druga, blada, była bosa.

– Jestem Joch, twój zabójca – wychrypiał człowiek. W dłoniach trzymał miecz, którego ostrze hartowano w święconej wodzie klasztornej kuźni.

– Nie można mnie zabić – odparł diabeł. Bosa stopa wsunęła się do skarpety – Każdy z was nosi mnie za skórą. Trzeba by było zabić was wszystkich.

Człowiek stanął w rozkroku, gotów do walki, bacznie śledził każdy ruch przeciwnika.

– Ginęły z mojej ręki olbrzymy, karły i wiedźmy. Ciebie też można usunąć z tego świata – rzekł stanowczo.

– Nie w ten sposób – odparł diabeł. Wstał, zbliżył się do człowieka, stanął przed nim blisko i spoglądając mu prosto w oczy zachęcił – Spróbuj.

Ostrze miecza świsnęło w powietrzu i nie napotykając oporu przemknęło leciutko od karku poprzez całą pierś aż po pas diabła, nie wyrządzając mu najmniejszej krzywdy. Nawet kropla jego krwi nie spłynęła na błotnistą łąkę. Diabelski duch siedział w nim niewzruszony. Z całą mocą ponawiał Joch ciosy, za każdym razem mając nadzieję, że któryś z nich dotrze do wrażliwego miejsca i jeżeli nawet nie wyrwie życia, to sprawi, że przez spokojną twarz diabła przemknie grymas bólu. Jego wysiłki okazały się daremne. Spocony cofnął się, oparł plecami o pochyloną brzozę trzymając miecz przed sobą, spodziewał się uderzenia. Po tym co widział nie miał złudzeń, że zdoła go odeprzeć. Przegrał.

– Widzisz, nie kłamałem – powiedział diabeł. Stał spoglądając na człowieka, po czym powoli ruszył w las ku miejscom, gdzie pojawiała się ciemność. Nadchodziła noc, pora jego działania.

– Mógłbym ci tego nie mówić – zatrzymał się jeszcze – ale powiem. To nie ja zabiłem twoją żonę. Ona utonęła. Pochyliła się nad wodą, poślizgnęła i wpadła w toń. Woda o świcie była zimna, prawie lodowata, jej serce przestraszyło się i umarło.

Joch poczuł swoją bezradność. Upadł na kolana.

– Nie wierzę ci – rzekł wyzywająco. Myślał, że diabeł sprowokowany wróci, wyrwie mu duszę i zakończy jego męczące bytowanie.

– Nie musisz – odparł gdzieś z góry diabeł.

Nadeszła noc. Na niebie, z którego wiatr rozgonił wszystkie chmury, rozbłysł trupio blady księżyc, pusty jak talerz, z którego żarłoczne demony ukradły niczym harpie posiłek Jocha. Ich oczy tysiącem gwiazd spoglądały na człowieczka rzuconego w mokradła, gotowe pożreć go, jeżeli zmęczony przymknie powieki. W płytkim zwierciadle jeziora cały ten świat doznawał podwojenia. Joch pochylił się nad wodą, obmył twarz. Zewsząd pachniało zgnilizną. Poczuł się stary w krainie stuletnich żółwi, wśród błot, gdzie mógł się zapaść niejeden pradawny zamek. Zwodnicze zwierciadło zamigotało tysiącem niespokojnych blasków zanim miesiąc ponownie odnalazł swój kształt na jego powierzchni. Wtedy też ujrzał człowiek marę. Z ponurej toni wyjrzała nań zmarła żona. Wydawała się być zagubiona, poruszała ustami, lecz on jej nie słyszał. Była tak delikatna, w lnianej koszuli obejmowała się ramionami, trzęsła z zimna.

Wyciągnął dłoń, aby jej dotknąć, lecz widząc strach w jej oczach cofnął się z obawy, że zniknie. Mógł przypuszczać, że to następna okrutna sztuczka Złego, mógł spodziewać się, że odbicie w wodnej toni to tylko złudzenie, a jednak nie potrafił odejść. Klęczał nad jeziorkiem do świtu jak urzeczony, a potem odszedł i nikt go już więcej nie zobaczył. ❐

INDEKS ŚGK 2002

ZAPOWIEDZI

TYTUŁ	NR	STR.
Against Rome	11	13
Age of Mythology	8	10
Age of Mythology	11	13
Aliens vs Predator: Primal Hunt	6	115
America's Army	7	15
Antz Extreme Racing	9	15
Army Men: RTS	2	13
Battle Mages	11	11
Battle Realms: Winter of the Wolf	8	10
Beach Life	9	15
Black & White 2	10	17
Blitzkrieg	8	11
Call of Cthulhu	3	11
Capitalism 2	2	15
Championship Manager 4	12	12
Codename Outbreak	1	12
Cold Zero	3	14
Colin McRae Rally 3	2	11
Colin McRae Rally 3	10	11
Colobot	1	14
Combat Flight Simulator 3	6	10
Combat Mission: Barbarossa to Berlin	2	17
Command & Conquer: Generals	4	21
Command & Conquer: Generals	8	11
Conflict: Desert Storm	5	16
CONSEAL	3	14
Cossacks: The Art of War	2	17
Counter Strike: Condition Zero	7	14
Dark Age of Camelot	1	14
Delta Force: Black Hawk Down	12	11
Delta Force: Task Force Dagger	6	15
Demonic Speedway	8	19
Deus Ex 2	7	16
Devastation	2	17
Devastation	10	15
Devastation	12	16
Die Hard: Nakatomi Plaza	5	18
Divine Divinity	10	15
Doom 3	7	14
Dragon Throne: Battle of Red Cliffs	1	6
Dragon's Lair 3D	10	12
Duke Nukem Manhattan Project	5	13
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	4	12
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	10	14
Empire Earth: The Art of Conquest	7	15
Empire Earth: The Art of Conquest	10	12
Empire of Magic	11	11
Excalibur	2	10
Fahrenheit	2	15
FIFA World Cup 2002	5	14
FIFA Fotball 2003	11	10
Freelancer	3	17
Frontline Attack	8	16
Galleon	2	11
Ghost Recon: Island Thunder	11	15
GI Combat	4	16
Gothic	1	11
Gothic 2	6	12
Gothic 2	10	12
Hearts of Iron	12	16
Hegemonia	11	12
Heroes of Might and Magic 4: The Gathering Storm	11	14
Hidden & Dangerous 2	10	14
Highland Warriors	6	12
Hitchcock	4	15
Homeplanet	5	17
Homeplanet	12	14
Hotel Giant	5	20
Icewind Dale 2	3	10
Icewind Dale 2	7	14
IGI 2: Covert Strike	6	12
Il-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	7	15
Imperium Galactica 3	3	17
Impossible Creatures	6	11
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	7	10
Industry Giant 2	4	14
Iron Storm	7	12
Iron Storm	10	11
Judge Dredd: Dredd vs Death	2	14
Jurassic Park	7	10
King of the Road	7	11
Kohan 2	8	12
Legion	3	12
Lionheart	9	16
Lock-On: Modern Air Combat	11	14
Mafia: The City of Lost Heaven	2	13
Mahjongg	5	20
Master of Orion	2	10
Master of Orion 3	3	17
Medal of Honor: Allied Assault	1	10
Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead	11	15
Medieval: Total War	1	15
Medieval: Total War	8	13
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	7	11
Might & Magic 9	4	18
Mistmare	4	15
Natural Resistance	3	14
NBA 2003	9	14
Neocron	1	14
Neverwinter Nights	7	12
Neverwinter Nights	8	14
New World Order	12	14
No One Lives Forever 2	10	10
Operation Flashpoint: Resistance	7	15
O.R.B.	4	11
Pepsi Max Extreme Sports	2	15
Polanie 2	11	12
Praetorians	8	12
Primitive Wars	1	14
Prisoner of War	4	16
Prisoner of War	8	16
Rainbow Six: Raven Shield	6	15
Republic: The Revolution	2	11
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	9	14
Ring 2	4	11
Rise of Nations	4	19
Rise of Nations	8	12
RollerCoaster Tycoon 2	10	17
SimCity 4	8	19
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	12	14
Starmageddon	3	16
Stars! Supernova	2	12
Star Trek: Bridge Commander	2	14
Star Trek: Deep Space 9: Dominion Wars	3	16
Star Trek: Elite Force 2	5	17
Star Wars: Jedi Knight 2 - Jedi Outcast	4	19
Star Wars: Knights of the Old Republic	5	12
Stronghold Crusaders	10	10
Sudden Strike 2	3	10
Sudden Strike 2	8	11
SWAT: Urban Justice	4	10
Syberia	4	14
The Celtic Kings	6	10
The Italian Job	6	14
The Gladiators	4	10
The Gladiators	6	14
The Gladiators	10	17
The Thing	2	16
The Y Project 3	11	
TOCA Race Driver	5	16
TOCA Race Driver	7	11
Tomb Raider: The Angel of Darkness	5	17
Tony Hawk's Pro Skater 3	3	12
Tribes 2: Fast Attack	5	13
Tron 2.0	6	11
Tron 2.0	7	12
Tropico: Rajska wyspa	1	12
UFO: Aftermath	11	16
Unreal 2	3	13
Unreal 2	12	10
Unreal Tournament 2	2	16
Vietcong	11	10
Warlords 4	11	11
Will Rock	2	13
Xenus	12	11
X-Isle	5	18
Xpand Rally	4	11
Y-Project	11	14
Zoo Tycoon: Marine Mania	11	15
Freedom Force	5	26
Frontline Attack: War Over Europe	9	32
Ghost Recon: Desert Siege	5	34
Gothic	2	22
Hegemonia – Żelazne Legiony	12	24
Heroes of Might & Magic 4	3	32
Hitman 2	4	36
Icewind Dale 2	9	20
Imperium Galactica 3	10	26
Industry Giant 2	10	24
Iron Storm	11	31
James Bond 007: Nightfire	11	24
Jazz & Faust	3	26
Mafia	3	22
Master of Orion 3	12	22
Medieval: Total War	9	30
Might & Magic 9	5	32
Neverwinter Nights	9	22
NHL 2003	9	26
No One Lives Forever 2	11	25
Paradise Cracked	8	26
Sea Dogs	5	30
Soldier of Fortune 2	5	24
Starmageddon	4	38
The Gladiators	7	24
The Sum of All Fears	8	24
The Thing	10	22
TOCA Pro Race Driver	11	30
Tropico: Paradise Island	2	24
Twierdza: Krucjata	11	28
Unreal Tournament 2003	8	28
Warcraft 3	4	26
Warcraft 3	6	24
Warlords Battlecry 2	4	34
Warrior Kings	3	30

TEST WERSJI BETA

TYTUŁ	NR	STR.
Age of Wonders 2	7	20
Another War	4	30
Blood Omen 2	6	20
Capitalism	3	28
Conflict: Desert Storm	9	28
Crazy Taxi	7	22
Cultures 2	8	30
Duke Nukem Manhattan Project	6	22
Dungeon Siege	5	28

RECENZJE

TYTUŁ	NR	STR.
2002 FIFA World Cup	6	28
3D Mahjongg	8	56
4x4 Evo 2	4	68
Agent Gliniarz	1	64
Age of Wonders 2: Tron Czarnoksięznika	8	42
Aliens versus Predator 2	1	26
Aliens vs Predator: Primal Hunt	9	56
Atrox	9	50
Anarchy Online	7	62
Another War	5	44
Aquanox	3	58
Army Men RTS	6	56
Asy przestworzy	2	68
Atlantis 3	2	58
Austerlitz – Napolen's Greatest Victory	10	50
Ballistics	4	68
Battlefield 1942	10	38
Battle Realms	1	40
Beam Breakers	5	50
Beach Life	10	44
Black & White: Creature Isle	3	68
Blood Omen 2	12	50
Capitalism 2	4	46
Car Tycoon	4	52
Celtic Kings: Rage of War	10	54
Cesarz: Narodziny Państwa Środka	11	44
Codename Outbreak	2	46
Colobot	2	56
Comanche 4	1	30
Combat Mission	7	46
Command & Conquer: Renegade	3	64
Conflict Desert Storm - Pustynna Burza	10	48
Cossacks: The Art of War	4	50
Crazy Taxi	9	48
Cultures	7	54
Cultures 2: Bramy Asgardu	9	42
Dangeon Siege	6	68
Darkened Skye	7	56
Dark Planet: Battle for Natrolis	9	46
Defender of the Crown	5	48
Delta Force: Task Force Dagger	9	61
Destroyer Command	4	63
Die Hard - Nakatomi Plaza	7	38
Dino Island	12	48
Disciples 2: Dark Prophecy	3	36
Divine Divinity	12	36
Dracula 2: Ostatnie sanktuarium	3	61
Dragon Throne – Bitwa o Czerwone Klify	11	48
Duke Nukem: Manhattan Project	7	48

INDEKS

TYTUŁ	NR	STR.
Earth 2150 – Lost Souls	2	63
Empire Earth: Sztuka podboju	12	51
Etherlords	1	50
Eurofighter Typhoon	7	34
Europa Universalis 2	1	48
Evil Twin: Kroniki Cypriena	3	54
F1 2002	8	44
Far Gate	3	50
Farscape	11	38
FIFA Football 2003	12	40
Frank Herbert's Dune	6	58
Freedom Force	6	50
From Dusk Till Dawn	8	58
Frontline Attack: War over Europe	10	56
Ghost Recon Island Thunder	12	52
Global Operations	4	48
Golem	4	64
Gorasul	1	34
Gore	12	53
Gothic	3	44
Grandia 2	6	53
Grand Prix 4	8	44
Grand Theft Auto 3	7	26
Green Berets	6	46
Harry Potter i Kamień filozoficzny	1	60
Heroes of Might & Magic 4	5	68
Heroes Chronicles – Podbój podziemi	2	57
Heroes Chronicles – Szarża smoków	1	54
Heroes Chronicles – Władcy żywiołów	1	54
Heroes Chronicles – Wojownicy pustkowi	2	57
Hidden and Dangerous Deluxe	9	62
Hitchcock: The Final Cut	6	63
Hitman 2: Silent Assassin	12	30
Hostile Waters	4	42
House of the Dead 2	2	62
Icewind Dale 2	10	30
Il2 - Sturmovik	2	38
Industry Giant 2	11	54
Jane's Attack Squadron	6	48
Jazz & Faust	6	62
Jerusalem – The 3 Roads to the Holy Land	8	54
Kick Off 2002	6	34
Knights & Merchants – The Peasants Rebellion	2	52
Krzyżacy	6	60
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	2	48
Legion	12	49
Le Mans 24 Hours	8	48
Links 2003	12	46
Loco Commotion	2	54
Mafia: The City of Lost Heaven	9	36
Magic & Mayhem: The Art. Of Magic	3	49
Mechwarrior 4 - Black Knight	7	60
Medal of Honor: Allied Assault	2	30
Medieval: Total War	10	64
MegaRace 3	4	69
Mercedes-Benz Truck Racing	7	61
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	10	52
Microsoft Flight Simulator 2002	1	59
Might & Magic 9	6	64
Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej Japonia – Korea 2002	6	32
Mobile Forces	8	57
Moonbase Commander	10	60
Moto GP: Ultimate Racing Technology	9	52
MotoRacer 3	3	63
Myth 3	3	42
Myth: Kodeks Absolutu	7	59
Napoleon's Russian Campaign	7	44
Nascar Racing 2002 Season	5	62
Need For Speed: Hot Pursuit 2	12	54
Neverwinter Nights	10	30
New York Race	7	40
NHL 2003	12	44
Nina: Kroniki Agenta – Tunele Afganistanu	9	51
No One Lives Forever 2	12	30
Offroad	3	63
Operation Blockade	10	61
Operation Flashpoint: Resistance	9	60
Orientalne Noce	1	62
Panzer Elite – Special Edition	4	60
Pepsi Extreme Sports	3	61
Persian Wars	4	62
Pet Racer	5	67
Physicus	5	55
Planeta Małp	6	57
Polska Goola!	1	58
Pool of Radiance 2	1	38
Primitive Wars	2	53
Prisoner of War	11	40
Project Eden	1	36
Real War: Prawdziwa wojna	2	64
Return to Castle Wolfenstein	1	66
RIM: Battle Planets	3	52
Road Wage	4	54
Robbo Millennium	3	55
Rycerze króla Artura 2	5	60
Salt Lake 2002	3	67
Scooter Challenge	5	66
Sea Dogs	6	40
Serious Sam 2: Drugie spotkanie	3	60
Sid Meier's Civilization 3	1	52
Sid Meier's Sim Golf	5	52
Siege of Avalon	3	48
Silent Hunter 2	2	34
Snajper	11	50
Software Tycoon	4	53
Solaris 104	4	66
Soldier of Fortune 2: Double Helix	7	64
Space Empires 4 Gold	5	63
Space Haste 2	5	51
Spider-Man	3	55
Spider-Man: The Movie	7	36
Starmageddon	6	54
Star Trek Armada 2	2	42
Star Trek - Bridge Commander	5	64
Star Trek: Dominion Wars	6	52
Star Wars: Galactic Battlegrounds	2	50
Star Wars Galactic Battlegrounds – Clone Campaigns	7	42
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	5	38
Star Wars: Starfighter	4	58
Stealth Combat	8	52
Sudden Strike 2	10	40
S.W.I.N.E.	3	53
Syberia	9	54
Śniezny rajd 2002	4	67
Tactical Ops: Assault on Terror	10	62
Team Factor	10	42
Tennis Masters Series	7	50
The Elder Scrolls 3: Morrowind	7	30
The Italian Job	7	52
The Partners	11	46
The Settlers 4: Dodatkowe misje	3	57
The Settlers 4: Trojanie i Eliksir Mocy	9	43
The Shadow of Zorro	6	57
The Sims: Randka	3	57
The Sims: Wakacje	6	59
The Sims: Zwierzaki	11	46
The Sum of All Fears	9	58
The Thing	11	52
The Troma Project	1	56
Tom Clancy's Ghost Recon	2	66
Tom Clancy's Ghost Recon – Desert Siege	6	44
Tony Hawk's Pro Skater 3	5	54
Total Club Manager 2003	12	42
Trade Empires	2	60
Tropico: Rajska wyspa	3	56
Twierdza	1	44
Unreal Tournament 2003	11	34
WarCommander	7	58
Warcraft 3	8	36
Warlords Battlecry 2	5	56
Warrior Kings	4	56
Wizardry 8	3	40
Worms Blast	5	58
Wyścig Wykrętów	1	65
Versailles 2: Testament of the King	8	40
Virtua Tennis	6	59
Zanzarah: The Hidden Portal	8	50
Zax: The Alien Hunter	1	32
Zoo Tycoon	3	62
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	10	53

WZNOWIENIA

TYTUŁ	NR	STR.
4x4 Evolution	3	70
Aiken's Artifact	5	72
Airport Inc.	4	70
Aliens vs Predator	4	71
Alien Nations Pack	7	68
American McGee's Alice	3	70
Atlantis 2	4	71
Baldur's Gate 1 i 2	1	71
Clive Barker's Undying	3	71
Conquest: Wojny pogranicza	11	56
Curse of Monkey Island	5	72
Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium	11	57
Era Futbolu 2002-06-12	7	69
Fallout	2	71
Falllout 2	10	69
Faraon	4	71
Force Commander	5	72
Freespace 2	1	71
Giants – Obywatel Kabuto PL	3	71
Grand Theft Auto 2 PL Złota edycja	1	70
Grim Fandango	5	73
Heavy Metal F.A.K.K. 2	2	71
Heretic 2	9	65
Heroes of Might & Magic 3 + Armageddon's Blade	3	71
Heroes of Might and Magic: The Shadow of Death	9	65
Homeworld	9	64
Icewind Dale – Srebrna edycja	2	70
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child	2	71
Kurcze pieczone PL	5	73
Larry 7: Miłość na fali	10	69
Master of Orion 2 + Shattered Steel	10	69
Might & Magic 8	2	71
Necronomicon: Świt ciemności	3	71
Oil Tycoon	2	71
Olimpijskie zmagania 2002	4	71
Oni	2	70
Opsys	1	71
Pearl Harbor: Cienie nad Oahu	5	73
Pizza Connection 2	3	70
Pool of Radiance 2	11	56
Quake 2	11	56
Quake 3 Gold	9	64
Rainbow Six – Edycja kolekcjonerska	7	68
Real War	7	69
Requiem + Dark Earth	7	69
Return to Castle Wolfenstein	7	69
Revenant	1	70
Rune	11	57
Rune Złota edycja	1	70
Screamer 2	1	71
Settlers 4 + dodatkowe misje PL	7	69
Shattered Steel	5	73
Shogun: Total War – Warlord Edition	4	70
Silkolene Honda Motocross GP + Warm Up	9	65
Sin	11	57
Starcraft + Brood Wars	1	71
Tachyon: The Fringe	4	70
The Nomad Soul	9	64
Thief 2: The Metal Age	9	65
Tomb Raider 3	11	57
Tomb Raider – Wydanie kolekcjonerskie	2	70
Tony Hawk's Pro Skater 2	9	65
Tribes 2	5	73
Trylogia Blair Witch PL	7	68
Ubik + Might & Magic 6	3	71
Urban Chaos	11	57
Zaginiona tarcza wikinga	4	71

POLSKIE PREMIERY

TYTUŁ	NR	STR.
Black and White: Creature Isle	8	64
Capitalism 2	6	71
Colobot	6	70
Darkened Skye	8	64
Disciples 2: Mroczne proroctwo	10	69
Heroes of Might & Magic 4	6	71
Kohan: Immortal Sovereigns	6	70
Might and Magic 9	8	64
Primitive Wars	6	70
Sea Dogs	8	65
Tom Clancy's Ghost Recon	6	71
Warcraft 3: Reign of Chaos	10	69
Warlords Battlecry 2	8	65
Warrior Kings	8	65

RADY I PORADY

TYTUŁ	NR	STR.
Age of Wonders 2: Tron Czarnoksięznika	9	74
Aliens vs Predator 2	2	82
Another War	7	76
Aquanox	4	84
Army Men RTS	7	84
Atlantis 3	3	86
Battle Realms	6	78
Black & White: Creature Isle	5	88
Capitalism 2	5	92
Championship Manager: sezon 01/02	1	92
Comanche 4	3	84
Commandos 2	1	86
Commandos 2	2	92
Conquest: Wojny Pogranicza	6	82
Disciples 2	4	88
Empire Earth	1	82
Europa Universalis 2	5	86
F1 2002	9	78
Gothic	5	82
Grand Theft Auto 3	8	72
Harry Potter i Kamień Filozoficzny	4	90
Heroes of Might & Magic 4	6	86
Hitchcock: Ostatnie cięcie	8	82
Hitman 2: Silent Assassin	12	75
Jazz & Faust	8	78
Medal of Honor: Allied Assault	3	80
Medieval: Total War	11	70
Might and Magic 9	11	76
Myth 3 - Era wilka	4	80
Red Alert 2: Yuri's Revenge	1	90
Return to Castle Wolfenstein	2	88
Syberia	10	80
The Sims - Randka	4	92
The Sum of All Fears	12	80
Twierdza	2	84
Warcraft 3	9	82
Warrior Kings	7	80

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

ŚGK 11/02 KONKURS FILMOWY „SPIDERMAN"

Prawidłowa odpowiedź brzmi: Stan Lee
Nagrody, płyty DVD ufundowane przez firmę Warner Home Video otrzymują:

Bogdan Wojtas (Stara Wieś)
Jacek Dmochowski (Wąsosz)
Konrad Bucki (Parczew)
Krzysztof Oszek (Katowice)
Michał Gołąb (Gdańsk)

ŚGK 10/02 KONKURS „NEVERWINTER NIGHTS"

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Aurora
2. Aribeth
3. Edmonton

Nagrody, grę „Neverwinter Nights" otrzymują:

Artur Wajda (Borów)
Bogdan Wojtas (Limanowa)
Czesława Sawoń (Białystok)
Krzysztof Ostrowski (Bytom)
Maciej Bogalecki (Bydgoszcz)
Maciej Jaworski (Biały Bór)
Marcin Cybulski (Wągrowiec)
Marcin Wysocki (Inowrocław)
Marek Piekarski (Warszawa)
Michał Dadek (Kraków)
Michał Krzemiński (Wołomin)
Mirosław Szałkowski (Knurów)
Paweł Płończak (Nysa)
Piotr Mówiński (Lubin)
Tomasz Borkowski (Halinów)
Tomasz Kondrot (Rydułtowy)
Tomasz Szyszka (Poznań)
Tomasz Świderski (Sopot)

ŚGK WYDANIE SPECJALNE 3/2002

W ostatnim numerze Wydania Specjalnego ŚGK, poświęconego modom do trybu single player, ogłosiliśmy dla Was interesujący konkurs. Jak zwykle otrzymaliśmy bardzo dużo odpowiedzi.

Dla formalności podajemy jednak te prawidłowe.

1 – komiksowy bohater z gry „Max Payne", to Kapitan Beseballbat Boy
2 – Sigurney Weaver wcieliła się w Obcym w postać Ellen Riplay
3 – Laboratorium z gry „Half Life", to oczywiście Black Mesa

Zestawy gier „Max Payne", „Aliens vs Predator 2" i „Quake 3 Gold" – trafiają do:

Maciej Rachwał (Jawor)
Maciej Lisiak (Poznań)
Kamil Dolik (Sławno)

PRENUMERATA

Wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH SA – do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Rodzaje prenumeraty: kwartalna, półroczna, roczna.

Informacje o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela:

Ruch S.A. OKDP, 01-248 Warszawa, ul. Jana Kaziemirza 31/33 tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 15, 532 88 20, infolinia (0-800) 12 00 29, e-mail: prenumerata@okdp.ruch.com.pl.
Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 1/03 (121) ROK 11

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Grzegorz Brysiewicz, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Norýskiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski, Wiktor Żwikiewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul.Wyzwolenia 2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

NOWOŚĆ!

ENCYKLOPEDIA GIER 2003

SUPER CENA! 19,90 złotych w tym 7% VAT

1868 gier na PC (szczegółowe informacje o każdej z nich)

137 obszernych poradników

3600 tajnych kodów do 450 gier

9670 starannie wybranych ilustracji

GRY OnLine www.gry-online.pl | GRY EXTRA Numer 1/2003 PREZENTUJĄ

ENCYKLOPEDIA GIER 2003

GRY EXTRA 1/2003

NA DWÓCH CD

Kluczowe informacje o setkach gier komputerowych składają się na kompletny wizerunek rynku gier komputerowych wczoraj, dziś i jutro

Zbiór skrupulatnie przygotowanych, obszernych i gotowych do wydrukowania poradników do najbardziej znanych gier, pomaga zagubionym graczom

Dzięki bogatemu i szczegółowemu interfejsowi odszukujemy informacje o grze w ciągu zaledwie kilku kliknięć

Błękitny abonament Mayclub daje nam dostęp do unikatowych zasobów www.gry-online.pl, jak również zapewnia sieciowe aktualizacje Encyklopedii

DZIAŁ SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ O 801 120 003

Więcej informacji : www.encyklopedia.gry-online.pl

Komputer GRY

NAJWIĘKSZY ZBIÓR INFORMACJI O GRACH KOMPUTEROWYCH

SZUKAJ W KIOSKACH!

GRY OnLine™

www.gry-online.pl

wortal na miarę twoich potrzeb

Scan Vangis 2010 for www.
retroreaders.makii.pl

NOWY FANTASTYCZNY MAGAZYN

JUŻ W SPRZEDAŻY!